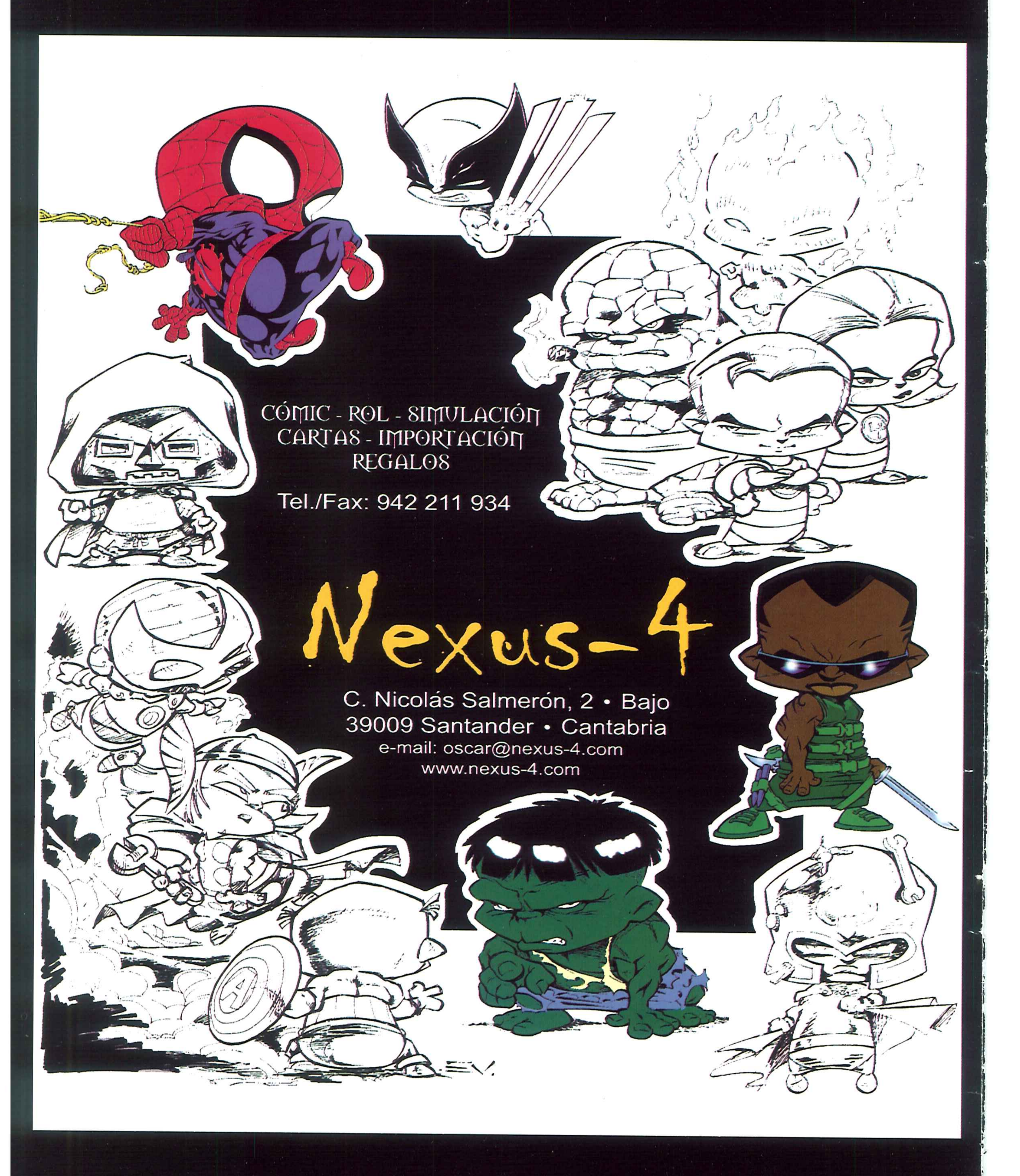
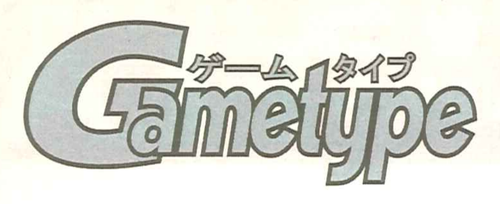


ARCADE - GAMECUBE - GAMEBOY - WONDERSWAN
PSOne - DREAMCAST - XBOX - PS2
INCLUYE CD-Rom de PC GRATUITO
ゲームタイプ
Gametype
Revista de Videojuegos Japoneses
nº12 - 5 €
DOSSIER GRADIUS
KOF2001 DREAMCAST
DEVIL MAY CRY 2
DEAD OR ALIVE
XTREME BEACH VOLLEYBALL
ASÍ ES EL JUEGO QUE DURANTE TANTO TIEMPO HEMOS ESPERADO
DOAX
code: kunoichi
Y ADEMÁS REPASAMOS CON UN DOSSIER TODA LA SAGA DEAD OR ALIVE
GAMETYPE Nº12 - 5 € / 832 PTAS
00012
8 414090 216715
Devil May Cry 2 © Capcom 2002 - The King of Fighters 2001 © Eolith Co., LTD.2001 / PlayMore 2001
Dead or Alive Xtream Beach Volleyball © TECMO, LTD. Team NINJA 2003


CÓMIC - ROL - SIMULACIÓN
CARTAS - IMPORTACIÓN
REGALOS
Tel./Fax: 942 211 934
Nexus-4
C. Nicolás Salmerón, 2 • Bajo
39009 Santander • Cantabria
e-mail: oscar@nexus-4.com
www.nexus-4.com



Año 3. Número 2.

Coordinador de Producción:
Francisco Pedregal

Director de Línea:
Sergio Herrera

Director de Publicación:
Sergio Herrera

REVISTA

Coordinación:
Sergio Herrera

Diseño y Maquetación:
Jose A. Garcia, Javier Herreros, Sergio Herrera

Colaboradores:
Yosuke Suzuki "Silvercat", Javier Herreros "Solid Snake", José M. Fernández "Spidey", "MrKarate", Néstor Rubio "Omega Clarens" Luis Retamal "Kim Kapwham", Raul Rubiño "Enchoi", Juan Carlos Garcia "Shingo", Francisco Pérez A. "Los Pakos" y Silvia Rodríguez "Blue Mary".

Traducción japonés:
Yosuke Suzuki

Dto. Suscripciones:
Myriam Herero

Coordinador de Preimpresión:
Alberto Fernández Cárdenas

Fotomecánica:
Departamento propio

Impresión:
Departamento propio

Distribución:
Coedis

CD-ROM

Coordinación:
Mr.Karate

Contenidos:
Javier Herreros, Sergio Herrera, Yosuke Suzuki

Capturas de Video:
Javier Herreros

PUBLICIDAD
Central Media Young
Joaquín Palanques
Barcelona: Avda. Meridiana, 350. 5ºA. 08027
Tel. 93.274.47.39 Fax. 93.346.72.14
Madrid. c\ Viriato, 30. 1ºE. 28010
Tel. 91.591.31.78 Fax. 91.593.87.63

Distribuidora para Méjico:
Pernas y cía
Editores y distribuidores S.A. de C.V.
Poniente 134, nº650
Colonia Industrial Vallejo
Delegación Azcapotzalco 2300 México DF
Teléfono 0052-55874455

Gametype
gametype@megamultimedia.com
Camino de San Rafael 71, 29006 Málaga
Tlf/Fax: 952 363 143
Depósito Legal: MA 1208/2001
ISSN En trámite
IMPRESO EN ESPAÑA
Málaga, Febrero-Marzo 2003
PUBLICACIÓN BIMESTRAL

Okaeri!!

2 días antes de subir al ***Salón del Cómic de Granada*** estamos cerrando al fin esta ***Gametype*** que, por extraño que parezca, hemos acabado antes de tiempo. Y digo esto porque me ha sorprendido acabar tan rápido cuando además la hemos realizado teniendo en medio el mes de febrero, que cuenta con menos días. A ver si hay suerte y el resto de números nos salen igual de rápidos...

Vamos a repasar. Punto 1. *Silvercat* está otra vez en Japón. Iba a ir un poco antes, pero por problemas personales ha retrasado su viaje hasta ahora, lo que nos ha dejado fuera de combate para hacer las reseñas que esperábamos de ***Zoe2***, ***Tenchu Wrath of Heaven***, el nuevo ***Zelda***... No me acuerdo ya de cuántos títulos son los que tenemos en camino. De todos modos ya sabéis que merece la pena esperar para leer artículos de quienes reventamos realmente los juegos, ¿verdad? Porque lo que hacemos en esta revista, como aquello de ***Metal Gear Solid 2 Vs.Splinter Cell***... poquitos pueden. ¿Que no os gustó? Pues entonces mejor ni se os ocurra leer el contrapunto a un par de cartas que llevamos en este número...

¿Qué más? ¡Ah! Sobre el *fake* del número anterior ya he comentado cuál era en la sección de correo. Eso sí, este mes NO hay *fake*, os lo aseguro.

Hum... Espero que este número salga bien impreso, porque estrenamos nueva máquina de imprenta. A ver si hay cambios y en adelante todo sale un poco mejor.

¡Eh! ¡Pero hacedme caso! ¡Dejad de mirar a *Lisaaa*! ¬_¬ Pues ahí os quedáis...

Sergio Herrera

(*Gran Maestro de las Artes Parciales*)

CONTENIDOS nº13

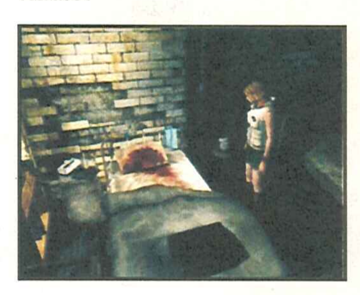
PlayStation 2

La saga más famosa de naves de la compañía **Irem** va a tener una nueva entrega en breve llamada ***R-Type Final*** y saldrá en Japón en Junio. Se jugará como a los clásicos *shoting 2D* pero los gráficos estarán en *3D*, al igual que el ***R-Type Delta*** de **PSX**. Podremos escoger entre 50 naves diferentes entre las que destacan clásicos de otros juegos de **Irem** como el ***Mr. Heli, Rabio Lepis*** y ***Image Fight.***



Enix ha anunciado que esta recibiendo numerosas quejas de personas que han comprado el *RPG* ***Star Ocean: Till the End of Time***. El motivo de las quejas es que el juego se queda bloqueado con bastante frecuencia en las luchas. **Enix** y **Tri-Ace** están investigando la causa de este grave error que les puede costar muchos millones a la compañía.

¡Por una vez vamos a ser los primeros! Y es que **Konami** ha decidido lanzar el ***Silent Hill 3*** en Europa antes que en América y Japón. El motivo de esta sorprendente decisión no se conoce pero la cuestión es que el 23 de Mayo podremos disfrutar de este magnifico juego antes que nadie.



Konami ha anunciado que mostrará una versión jugable del nuevo ***Castlevania*** en el próximo *E3* de Mayo. El juego está dirigido por *Koji Igarashi* perteneciente a **KCET**.

Broccoli lanzará en Japón el 17 de Abril un nuevo juego de ***Galaxy Angels***. Esta versión contará con 6 nuevos mini-juegos de acción, lucha, *mahjong* y puzzle entre otros. Todos ellos no están incluidos en la versión de **PC** y **Xbox**. También se incluirá un *CD drama*.



Konami ha anunciado que la versión Europea del ***MGS2 Substance*** tendrá de regalo el *making of* ***The Document of MGS2*** que se ha vendido a parte en Japón y América. Con esta estrategia de ventas **Konami** quiere convencer a las personas que no tienen muy clara la compra de esta nueva versión del juego. ***MGS2S*** saldrá en Europa el día 28 de Marzo.



Bandai anunció las ventas totales por el momento del ***Dragon Ball Z - Budokai***, que han llegado a la increíble cifra de 2 millones de unidades vendidas por todo el mundo. El juego ha sido lanzado en 20 países diferentes.



Game Boy Advance

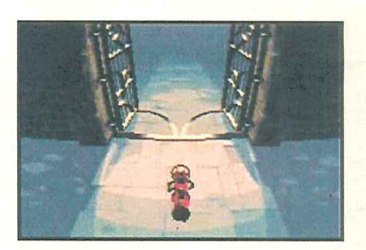
Square está realizando un *remake* del *action RPG* ***Shinyaku Seiken Densetsu*** (***Final Fantasy Adventures***) aparecido en la antigua **Game Boy**.



Bampresto lanzará el día 28 de Marzo en Japón el juego ***From TV Animation One Piece: Mezase! King of Berry***. Principalmente tendremos que ganar *berry* (el dinero del mundo ***One Piece***) y para ello iremos de isla en isla ganando batallas. Los combates se jugarán con dados al estilo juego de tablero y tendremos 6 personajes diferentes para escoger, cada uno con los ataques típicos que usan en el anime.



Konami está realizando un novedoso *RPG* llamado ***Boktai***. Lo curioso de este juego es que el cartucho tendrá un medidor de intensidad de luz y esto influirá en el poder del protagonista. El productor del juego es *Hideo Kojima*.



Konami está realizando un nuevo título de su saga más extensa, esta vez llamado ***Castlevania - Aria of Sorrow***. Esta será la tercera entrega de la saga para la **GBA**. El juego posee muchos componentes nuevos que lo harán muy diferente de las anteriores entregas. La historia del juego tiene

lugar en el año 2035 y el protagonista será un estudiante de instituto llamado *Soma Cruz* que se verá afectado por el primer eclipse solar del siglo 21 que lo trasportará a un misterioso castillo.



Capcom está realizando el ***Rockman Zero 2***. Esta vez *Zero* deberá de enfrentarse a un grupo de robots rivales llamado *Repurizoid* los cuales han sido infectados por el virus *Sigma*.



Nintendo está realizando un nuevo ***Wario*** que saldrá a la venta en Japón el día 21 de Marzo. Los creadores del juego dicen que se alejará de la mecánica de juego de las anteriores entregas y pasará a ser un *"instant action"*.



La compañía **MOT** esta realizando el ***Dancing Sword - Sengo***, un *beat'em up* al estilo clásico. Podremos manejar a 5 personajes diferentes cada uno con sus propios ataques y magias. El juego saldrá en Japón el 28 de Marzo.



Sega lanzará este verano al mercado el ***Shining Soul 2***. En esta entrega también podrán jugar 4 personas a la vez gracias al cable *link*.
Esta vez en cada fase deberemos realizar una misión concreta antes de poder derrotar al jefe de zona. Los personajes seleccionables han sido incrementados en cuatro más respecto a la primera entrega por lo que tendremos la oportunidad de elegir entre: *ninja, brawler, monk, wizard, soldier, dragon knight, sorcerer and archer*. Otra de las novedades es que se podrán realizar ataques combinados entre personajes y se verán incrementadas las armas.



Tras el éxito del ***The Pinball of the Dead***, **Sega** está realizando un nuevo juego de este tipo llamado ***Sonic Pinball Party***. En este título encontraremos tableros ambientados en los más populares personajes de esta saga como *Sonic, Tails, Eggman, los Chaos* y otros tantos más pertenecientes a otros juegos de **Sega** como ***Nights*** y ***Samba de Amigo***. Las músicas del juego pertenecerán a títulos tan famosos como ***Phantasy Star Online, Samba de Amigo*** o ***Burning Ranger***. Se podrá intercambiar información entre este juego y el ***Sonic Advance 2*** de **GBA** y el ***Sonic Adventure DX*** de **GameCube**.



GameCube

Existen rumores de que se está realizando un *remake* del ***Metal Gear Solid*** en exclusiva para **GameCube**. El proyecto está supervisado por el mismísimo *Miyamoto*.

Como ya era de esperar la segunda parte del ***Pikmin*** hará su aparición. Esta vez el capitán *Olimar* estará acompañado por otro ser de su raza. Gracias a esto será posible jugar a dobles por lo que la diversión esta más que asegurada.



Nintendo a confirmado que el **Game Boy Player** (aparato que se conecta a la **GameCube** y que sirve para jugar a cartuchos de **GBA**) no es compatible con los títulos que tienen vibración incorporada en el cartucho, como por ejemplo el ***Pokémon Pinball, Top Gear Pocket, Koro Koro Kirby y Koro Koro Puzzle Happy Panetchu***. Este aparato tampoco es compatible con la **GameCube** de **Panasonic**.



La marca **Hori** lanzará al mercado un controlador digital. Este mando no posee *sticks* analógicos ni

función vibratoria. La forma del mando es casi igual a la de los controladores de **Super Nintendo** (aclamados por mucha gente como los mejores mandos creados para una consola). Aunque este mando no sirva para la mayoría de juegos de **GameCube**, será muy útil para jugar a la **GBA** a través del **Game Boy Player**. Se venderán en dos colores, azul y negro al precio de 1.500 yenes.

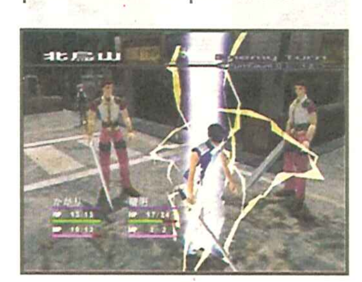


Xbox

Red Entertainment está realizando un novedoso juego llamado ***N.U.D.E. Natural Ultimate Digital Experiment***. En este juego tendremos el papel de un programador *testeador* que deberá enseñar a un robot con forma humana de sexo femenino llamado *P.A.S.S.* como comportarse de una forma normal. Este juego soporta la opción de micrófono de la **Xbox** y gracias a el podremos enseñarle al robot cosas a través de nuestra propia voz. El cometido del juego es enseñarle un número de acciones y situaciones al *P.A.S.S.* antes de la fecha límite. Durante la recarga de energía del robot (una vez al día) podremos disfrutar de *mini-juegos* para pasar así el rato. El juego saldrá el 24 de Abril en Japón.



El juego ***Innocent Tears*** que en un principio se estaba creando para la consola **Dreamcast** y fue anulado, se ha pasado a la **Xbox**. El juego ha sido creado por **Kobe** y se alejará de las típicas producciones de esta compañía ya que esta vez se trata de un *RPG*. La historia narra la lucha entre los angeles y los angeles caídos, ambientada en el siglo 22. En el juego tomaremos el rol del líder de los angeles caídos que descubrirá una conspiración de los angeles que quieren absorber la energía de humanos inocentes para potenciar sus poderes.



From Software está realizando un simulador de guerra *on-line* llamado ***Thousand Land***. El juego saldrá el día 20 de Marzo en Japón. La forma de juego es similar a la del ***Command & Conquer*** o el ***Populous*** ya que tendremos que formar nuestros batallones, fortalezas, armamento y demás pero con un ambiente algo más infantil. Cuando se juegue *on-line* solo se podrá luchar contra otra persona que esté en el bando contrario, algo que limita bastante las posibilidades de juego.



Arcade

Sega ha realizado un juego de cartas que está teniendo muy buena critica gracias a su complejidad y posibilidades. ***The Key of Avalon*** es un *"card board battle"* en el que podrán jugar 4 personas a la vez eligiendo entre 6 personajes diferentes. Cada jugador empieza la partida con 40 cartas y con la ayuda de un dado se irá avanzando por el tablero para luchar contra monstruos u otros jugadores. Hay tres tipos de cartas que son: *Monster, Magic y Battle Support*. También se pueden cambiar cartas con otros jugadores o ganarlas tras vencer combates.



Sega esta realizando la tercera entrega del que fue su primer *shooting 3D*. El ***Virtua Cop 3*** posee algunas novedades como el ataque *ES* con el que podremos ralentizar la acción del juego para poder acertar a los enemigos con mayor precisión.

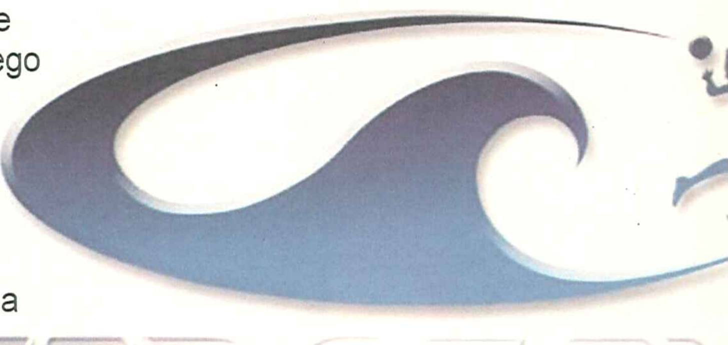


Otro *shooting* más de **Sega** es el ***Dragon Treasure***. Al parecer **Sega** sigue empeñada en crear juegos de pistola, una clase de títulos que ya poco atraen al publico, aunque este título posee toques *RPG* que lo apartan un poco de la mecánica base de este tipo de juegos. Tras derrotar a los dragones conseguiremos monedas u objetos. Con el dinero conseguido podremos comprar nuevas armas o potenciar ciertos ataques. Lógicamente podremos grabar partida en una *Memory Card* a sí guardar el progreso de la partida y todos los *levels* conseguidos.



DOSSIER DOSSIER DOSSIER DOSSIER DOSSI

Vio retrasada su salida hasta la saciedad, tuvo que soportar comentarios sobre posibles modos de juego inexistentes y cuando al fín ha salido a la venta toca preguntarse si realmente ***DOA Xtreme Beachvolley*** es el juego que esperábamos. A continuación os desvelaremos todo lo que es y representa el título más polémico de los juegos aparecidos hasta la fecha en una consola de última generación.



El juego cuenta con un catálogo bestial de trajes de baño, bikinis y ropa interior para que vistamos a las 8 chicas como más nos guste. Provocativas, sensuales, monas, sexis... se las podría catalogar de muchas maneras según la ropa que vistan.

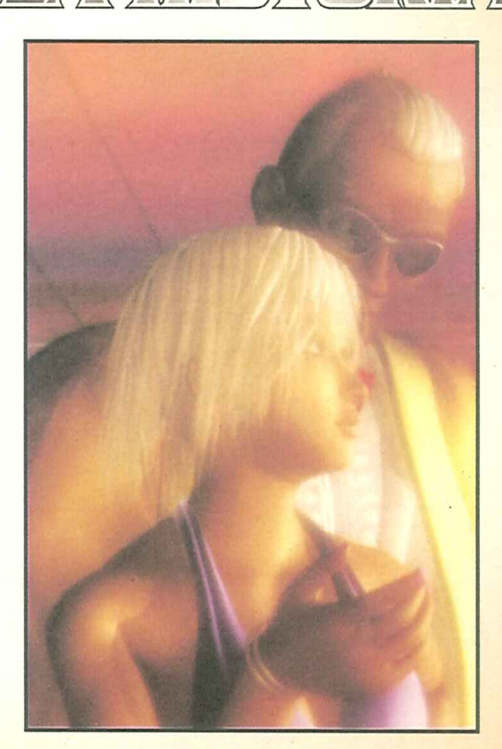
Realmente... nos ha hecho sufrir por sus infatigables retrasos. ¿Tanto les ha costado al **Team Ninja** de **Tecmo** llevar adelante esta joya visual de **Xbox**? Quizá se topaban con no pocos problemas de "poligonización" entre las chicas y los escenarios o situaciones en las que han sido colocadas para deleite de los fans de tales bellezas digitales.

Pero antes de lanzarme al apartado técnico voy a hablaros del "historión" que le han puesto al juego. Esa pedazo de trama que... bueno, atentos.

¿No pensáis, al igual que nosotros, que Christie gana bastante sin sus habituales elegantes trajes?

LA HISTORIA

El horterísimo luchador *Zack*, conocido por todos sobradamente (y si no, recordad que es el luchador de color que cuenta entre su ropero con trajes de aspecto alienígena-nuclear) acaba de ganar en un casino una desorbitada cifra apostando todo lo que había conseguido hasta el momento al color verde de la ruleta. Con la fortuna que por el golpe de suerte ha acumulado, *Zack* consigue hacer realidad uno de sus sueños: comprar una isla paradisíaca y atraer a las chicas más bellas hasta el lugar. Para que acudan se le ha ocurrido montar un torneo de *beachvolley*, ofreciendo estancia gratuita en su inmenso hotel a las féminas participantes.



Artículo "***Xtream Beach Volleyball***" por **Mr.Karate** (*mrkarate@japan.com*)

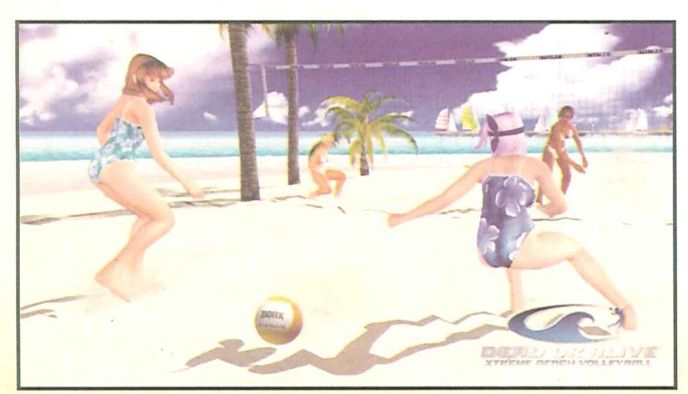




Si comparamos la cara de Lei Fang del vídeo opening, con la del modelo 3D en tiempo real que controlamos en el juego podremos ver claramente que, ni tienen la misma cara, ni el físico se corresponde (más que nada el volumen de los pechos en distinto). Al menos, Lei Fang no está tan delgada como Tina, que en el video parece seca (la que más).

Obviamente la calidad del *opening* es alta, pero los movimientos de *Zack* y la atractiva buscavidas que le acompaña desde el casino... son simplemente penosos. Ya sabéis, esos típicos movimientos bruscos, a tirones, que quedan tan mal como los saltos entre edificios de *Peter Parker* en la película de ***Spiderman***, y que parecen pasar desapercibidos a ojos de los creadores de los videos. Y digo de los videos porque el *ending* está en iguales condiciones de cutrería, así como el *opening real* del juego, que muestra a las chicas en toda clase de situaciones provocativas (olé por la boca de *Hitomi* cuando *Lei Fang* le da la fresa ~ya podrían haberse currado algo para que no fuese completamente negra~), quedando patéticas *Tina* y *Lei Fang*, que distan muchísimo respecto a su físico original. Si recordáis los *endings* de **DOA3** sabréis a qué me refiero.







DESARROLLO

La idea que se nos vendió mediante los videos promocionales vistos en el último año fue la de un juego de *volleyball* donde las chicas además posarían para nosotros en gran cantidad de situaciones diferentes, y realmente se ciñe a más o menos esto.

El *modo historia* comienza cuando, pasado el *opening* de introducción (el de *Zack*) que es igual para todas las chicas (del mismo modo que sólo existe un *ending*) seleccionamos qué fémina controlaremos. Tenemos tan sólo 8, aunque en principio no vamos a necesitar para nada que sean más (entre otras cosas porque reúnen casi todos los modelos físicos que un jugador pueda desear), y sea cual sea la que elijamos no podremos cambiar de chica hasta que nos hayamos acabado el juego por 1ª vez.

Una vez seleccionada la jugadora, en el caso de no controlar a *Lisa* esta nueva chica de la saga se ofrecerá a servirnos de guía por la isla, mostrándonos la tienda de accesorios y trajes (¿cobrará un buen porcentaje de ventas?), para más tarde jugar junto a nosotros en un partido de *volleyball* a dobles contra otras de las 2 protagonistas.

Antes de dicho partido podremos poner a tomar un poco el sol a nuestra chica elegida, o dar unos saltitos tontos en la piscina. Este será el segundo juego con el que contaremos, y del que os hablaré en su correspondiente apartado.



¿CUÁNTO DURAN ESTAS VACACIONES PARADISÍACAS?

El modo historia (no se llama así, pero vamos... el sistema principal) se basa en estar 2 semanas en la isla de *Zack*. Durante ese tiempo podremos dedicarnos a hacer el vago durante el día o conseguir dinero a base de partidos o dar saltos tontos.

Contaremos con 4 turnos diarios para hacer cosas. Estos se dividen en mañana, mediodía, tarde y anochecer. Por ejemplo, podremos echar partidos (uno por turno), ir a pasear a las zonas libres de juego, comprar/regalar algo o largarnos a la piscina, donde dispondremos de todo el tiempo del mundo para ver a nuestras chicas en la tumbona dando más vueltas que si tuviesen pulgas (no se están quietas 10 segundos ni de cooooña).

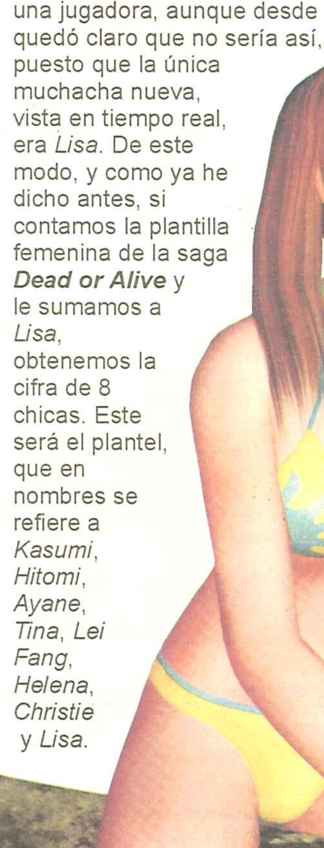
El hecho de jugar a dar saltos en la piscina también gasta 1 turno, aunque en ese turno podemos dar 2 vueltas a la piscina (ir y volver) y no contarán las veces que (como grandes torpes o grandes salidorros) hagamos caer a la chica al agua.

Durante las noches podremos viciarnos como auténticos ludópatas en el casino de *Zack*. Aquí parece no pasar el tiempo, y dispondremos de varios juegos donde invertir nuestros ahorros conseguidos en pos de sacar buena tajada monetaria a nuestra suerte.

Así transcurrirán los 14 días y no podremos cambiar de chica protagonista hasta que acabemos las 2 semanas. Una vez nos hayamos pasado el modo historia completo, a partir de ahí los siguientes modos historia podrán ser abandonados tras el segundo día de juego (aparece la opción "dejar la isla").

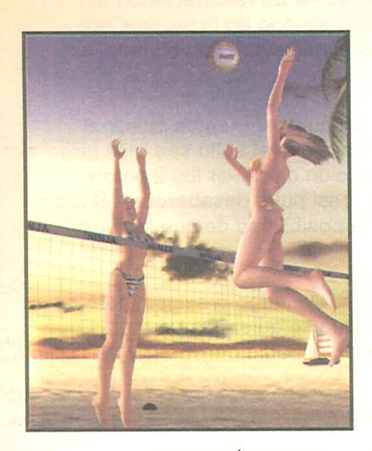


Hay quienes pensaron que la chica que acompaña a *Zack* hasta la isla iba a ser una jugadora, aunque desde el principio quedó claro que no sería así, puesto que la única muchacha nueva, vista en tiempo real, era *Lisa*. De este modo, y como ya he dicho antes, si contamos la plantilla femenina de la saga ***Dead or Alive*** y le sumamos a *Lisa*, obtenemos la cifra de 8 chicas. Este será el plantel, que en nombres se refiere a *Kasumi*, *Hitomi*, *Ayane*, *Tina*, *Lei Fang*, *Helena*, *Christie* y *Lisa*.



Hitomi en la escena más provocativa de las que podremos elegir para ver a las chicas "pasando el rato".

EL JUEGO DE VOLLEYBALL



Los saques y tiros a máxima fuerza nos bonificarán con dinero extra y les dará un buen golpe a las rivales.

Pasemos a analizar el juego "tapadera" que arrastra hasta nuestras consolas a las actualmente mayores bellezas poligonales consoleras.

Pocas cosas se le pueden echar en cara si tenemos en cuenta que es un simulador de *volleyball*. Básicamente es un juego muy realista, con unos saltos más que acertados, unos movimientos excelentes y una inteligencia artificial que hacen de nuestras rivales un peligro según avancen las horas de juego (esto se nota a partir de las 12 horas de juego, pues al principio no opondrán la más mínima resistencia). Además, si nos fijamos en los movimientos que realizan estas preciosidades cuando están a la espera de recibir la pelota (quietas) nos quedaremos también encantados, pues son de lo más variados (calientan, se sacan arena de las zapatillas, se ajustan el bikini...). Como ya digo, el realismo queda bien logrado.



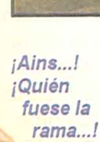


A la hora del juego, todos los tipos de bloqueos y formas de recibir se ven reflejados en el sistema, aunque hay algo que decepciona bastante, y es la reducida cantidad de formas de sacar el balón (tan sólo 2), que se ven duplicadas al sacar con una mayor potencia (pulsando el control direccional y el botón de toque a la vez, de forma contundente), lo que no deja de ser 2 movimientos por chica (idénticos en todas ellas).

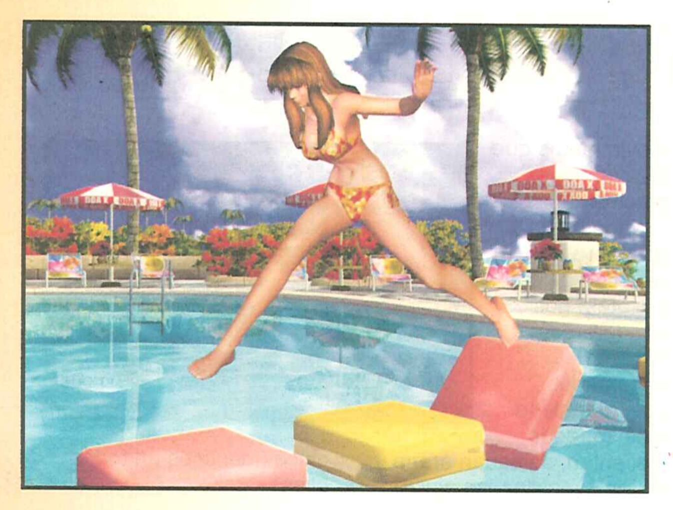
¿Como juego? No está mal, aunque aburre bastante rápido. ¿La razón? Muy sencillo, la diferencia entre las luchadoras erradica en la velocidad y fuerza aplicada al ataque, la recepción y la técnica de juego. Lo cierto es que todos esperábamos que, como mínimo, hubiese lanzamientos especiales, como los que marcaron época con ***Power Spike***, o los que pudimos realizar en el juego para **PSX** de *volleyball* protagonizado por la pandilla de ***Klonoa***. Y no, no hay nada, ni un mísero ataque especial por parte de estas chicas que, teniendo unas habilidades como luchadoras que podemos calificar de devastadoras, parecen imposibilitadas de darle una hostia magistral al balón aplicando sus conocimientos marciales. Un suspenso brutal a **Tecmo** por esto.

¿Que queréis verlo desde un punto de vista realista (como hago yo)? Pues vale, en ese caso está bastante bien, pero no será un juego con el que gocéis en piques a dobles.

¡Ains...! ¡Quién fuese la rama...!







SALTITOS TONTOS

Al principio nos llamará la atención echar un rato haciendo dar saltitos a nuestras niñas. Este juego, situado en la piscina, nos bonifica si hacemos que las chicas salten siguiendo el ritmo, sin torpezas ni tropiezos.

La dificultad del juego se basa en que deberemos pulsar el botón con más o menos duración para que el salto sea más largo o más corto. Si encima tenemos la opción de dividir los 2 botones de control del juego a 4... la dificultad, casi nula, desaparece del todo, estando realmente por los suelos la posibilidad de que la chica vaya al agua por torpeza.

No hay más que decir al respecto. Un juego gracioso, pero no para jugar más de 10 veces, salvo que se quiera ver lo tontas que se ponen las chicas cuando las dejas a medio camino (¿y se supone que algunas son *ninjas*?).

CHICAS DE CASINO



Una de las bazas a las que echaremos mano cuando el juego básico nos deje un poco planchados (porque, seamos sinceros, minijuegos como el de los saltitos debería tener unos cuantos más), es irnos al casino a pasar el rato. Se accede al llegar la noche. Estas chicas no parecen tener otra opción de diversión nocturna, y lejos de quedar para irse de bares y discotecas, se pasan la noche o durmiendo o jugando con su suerte el dinero recaudado durante el día.

En el casino encontraremos 4 juegos de los cuales sólo os recomiendo 1. Vamos por partes.

La ruleta. Una locura apostar aquí salvo que tengamos una cantidad brutal de dinero. Si queréis conseguir ganar, arriesgad un millón a un sólo color. Tenéis un 50% de probabilidades de obtener ganancias... o de perderlo todo. también está el color verde, pero que os toque ahí tiene narices.



El black Jack. Muy bien llevado, con las reglas auténticas. Os podréis partir de risa al ver que las posibilidades de ganar están muy por debajo de lo normal. O la máquina hace trampas o tenéis una mala racha continua.

Las slot-machines. Las tragaperras de toda la vida tienen un sistema de juego equivocado. En los casinos las posibilidades de ganar están a 3 bandas, y pese a que en las máquinas aparecen las 3 bandas, sólo podremos ganar con las centrales, teniendo un nivel muy bajo de posibilidades de premio.

El poker. El único juego que os recomiendo y además el más completo. Una vez tengáis unas 200.000, poned las apuestas en 10.000 y probad suerte. Veréis que es muy sencillo convertir las 200.000 en un millón sin emplear mucho tiempo (arriesgando a doblar, claro). Este juego tiene 3 partes. La parte ordinaria es el juego a 5 cartas con 1 solo *joker* en la baraja. El valor de las jugadas está puesto en todo momento en la parte alta de la pantalla. La máquina nos ayuda a seleccionar la mejor jugada posible antes de lanzar las cartas menos recomendadas (obviamente estas cartas recomendadas las podemos usar o no). Si ganamos en una jugada aparece la pregunta de si queremos o no doblar. Si jugamos a *doble o nada* se nos colocarán 5 nuevas cartas sobre la mesa. La primera se descubrirá y tendremos que destapar una nueva carta que, si tiene un valor mayor a la ya descubierta nos obsequiará con doblar el dinero (pudiendo volver a jugar el *doble o nada*). Si la carta que levantamos tiene un número inferior perderemos la posibilidad de ganar nada en la jugada inicial, y si la carta es de igual valor se nos pondrán nuevamente 5 cartas en juego, pues valdrá como jugada nula. Además, si en las 5 cartas de la jugada normal de *poker* nos aparece la carta *joker* (en la que aparece *Zack*), cuando la jugada esté completa se nos regalará la posibilidad de conseguir dinero extra con un juego de *joker* (nos dan 2 cartas a elegir y una de ellas es el *joker* que si encontramos nos premiará con un dinero que ya no perdemos, pasando a ser 3 cartas en vez de 2 para volverle a localizar ~así hasta un total de 4 veces tras las que volveremos a las jugadas habituales de *poker*~].

HACIENDO AMIGUITAS



Helena y su poligonal melena (que se poligoniza con la tumbona de la piscina).

Como dije al principio, nada más llegar a la isla nos toparemos con Lisa, que se ofrecerá a acompañarnos por la isla y a hacer de nuestra pareja de juego (salvo en el caso de controlar a Lisa, que será Tina quien haga de compañera, puesto que según dan a entender se conocen de antes).

Pero podemos rechazar el acompañamiento de Lisa, o en su defecto podemos buscar otras compañeras de juego más o menos en todo momento. Eso sí, una cosa es que las busquemos y otra que las encontremos.

Estas chicas son adictas al peloteo hasta puntos increíbles. Si queremos conseguir una nueva compañera deberemos hacerle regalitos por la noche desde la habitación del hotel o gastando turnos durante el dia. Los regalos son objetos que podemos adquirir en las 3 tiendas, ya sean de tipo alimenticio, trajes o pijadas. Cada chica tiene unos gustos muy concretos, y los regalos deben estar bien seleccionados, pues si no son de su agrado irán a parar a la basura o nos los devolverán. En el caso de que los regalos gusten, la siguiente vez que nos topemos con la chica en cuestión portará el traje o la pijotada que le hayamos dado (la comida no, no va a llevar una gamba o una botella de leche en la cabeza). Además, al llegar la noche recibiremos obsequios de nuestra nueva amiga (aparte del regalo que cada noche le envía Zack a las participantes). Será entonces cuando debamos preguntarle a la chica si accede a ser nuestra compañera de juego.

El hecho de ganar partidos hará que nuestra compañera esté más contenta con la protagonista seleccionada, y si ganamos un partido 7 a 0 nos obsequiará sin dilaciones con un regalo al llegar la noche. Sabremos su nivel de amistad por las notas musicales que emergirán de su retrato al hablar con ella.

¡Ah! Un pequeño detalle a tener en cuenta es que los objetos que compremos destinados a regalar deberemos pedir que nos los den envueltos, puesto que las protagonistas serán tan torpes que no podrán volver a envolver un objeto una vez visto (algo que molesta bastante).



LA BANDA SONORA

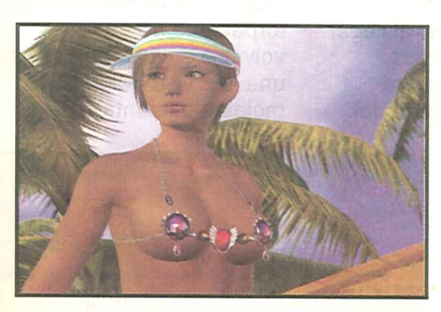
Sobre este punto podemos agradecer que **Tecmo** se haya hecho con un buen número de temas en inglés y español, contando con canciones de la mismísima *Cristina Aguilera* y las ya desaparecidas *Spice Girls* (entre otras muchas, por supuesto). De todos modos, el tema que más nos ha gustado en la redacción es el único original del título (en cuestión de tema vocal, puesto que cuenta con otras sintonías instrumentales originales). Hablo del tema ya conocido por todos que se ha incluido en cada uno de los anuncios, así como en el *opening*, el "*Crazy for you*".

Habría estado bien que el mismo grupo que lo interpreta hubiese llevado adelante otro par de temas (por pedir, que no quede).

EL JUEGO DE CÁMARAS Y EL NIVEL DE EROTISMO

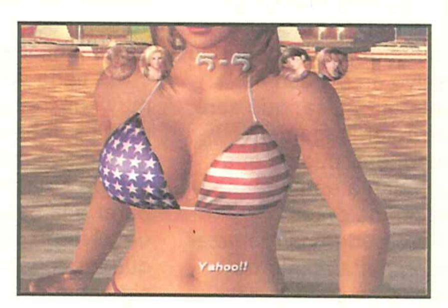
Llegamos a los puntos más fuertes para un gran número de salidos (esto... quise poner compradores, pero algo me impidió rectificar).

Nada más toparnos con *Lisa*, que estará echada en la tumbona de la piscina, podremos empezar a meter *zoom* por todas partes mediante el uso de los gatillos + el *pad* analógico derecho (el izquierdo se sumará a los *zooms* cuando se trate de zonas exclusivas de descanso). Este será el primer momento en el que podremos deleitarnos con los casi perfectos cuerpos moldeados a gusto de todos por el **Team Ninja**.

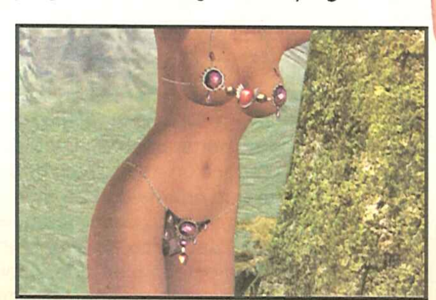


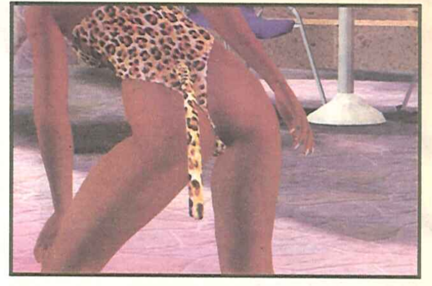
Si nuestro objetivo era ver a tan buenas mozas mostrarnos su figura y poner el ojo lo más cerquita posible, entonces tendremos el aliciente de comprar los trajes más ínfimos o los que más enseñen (en cuyo caso debemos echar guante a los trajes de *Lisa*). ¡Y no! ¡Que nos os llamen salidos! Porque este es el primer objetivo real de los programadores: conseguir que los chicos compren el juego para su disfrute visual. Si no, ya me explicaréis por qué las chicas pueden jugar al *volleyball* en conjunto de lencería de lo más provocativo e íntimo.

Aviso: Regalar el traje *Venus* a otra chica y que esta acceda a tenerlo en su ropero será la más dura de las pruebas. Si lo conseguís podréis realmente admirar su belleza casi al 100%.



Respecto a si existe o no un modo *topless* en el juego... puedo decir que "en principio" no lo hay. Es algo ya habitual en la saga **DOA** que entre las opciones se nos pregunte la edad que tenemos. Raro (o inocente) es el que no sube esta edad por encima de los muchos años, aunque nunca notamos diferencia alguna. En esta ocasión tampoco parece haber diferencia, o tal vez por no haber jugado nunca bajo los 17 años no me haya percatado (quizá el traje *Venus* no aparezca así). Peeeero... he de aclarar que existen hasta ahora 2 *items* cuyo uso es totalmente desconocido. Uno de ellos es un gran símbolo de **X-Box**, una gran "**X**" que al pulsar sobre ella nos dirá que no puede activarse porque nos falta un *plug-in* adicional. Pensad lo que queráis al respecto, pero la posibilidad de que este juego pueda ser ampliado con nuevos trajes que, por ejemplo, estén faltos de la parte de arriba, existe. Y teniendo en cuenta que la consola de **Microsoft** es la única actual con licencia abierta a juegos eróticos... ¿Falta un *plug-in*?





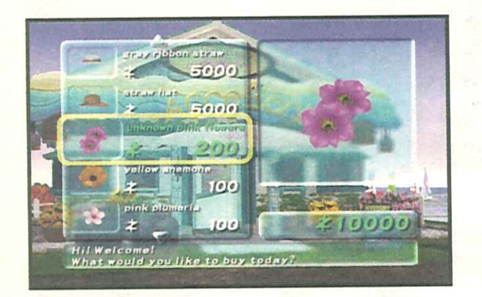
¿Algo que podamos instalar como por ejemplo un pequeño fichero vía *e-mail* que sirva de verificación de nuestra mayoría de edad mediante el uso de tarjeta bancaria? No, no me podréis achacar de falta de imaginación, jajaja...

LOS ITEMS

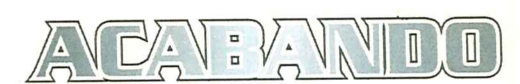
En las 3 tiendas de las que dispondremos (la tercera se abre transcurridos varios días) podremos comprar todo tipo de pijotadas para que las chicas se pongan, trajes, lociones de bronceado (efectivas), regalitos e incluso comida para que tengan una mayor vitalidad a la hora de jugar al *volleyball* (se supone que se alimentan, aunque no se las ve comer nunca, y estos *items* sólo son para que ese alimento les de un rendimiento extra).



Existen en total más de 200 trajes que serán el principal objetivo en nuestras compras, aunque están divididos entre cada chica, y el dinero que gana cada una es individual, así que no podremos usar el dinero de otra chica para comprar nada, y los trajes que tenga una no los tendrá ninguna otra en su catálogo, salvo que hagamos o recibamos regalos. Conseguir que todas las chicas tengan todos los trajes puede ser simplemente una pesadilla (pero nos haremos pedacitos tratando de regalar ciertos trajes de *Lisa* a las demás chicas, jajaja).



Entre los *items* podremos conseguir algunos que nos regalará *Zack* y que serán muy bien recibidos por los fans de la saga **DOA**. Me refiero a vídeos con *openings* y anuncios de los juegos 1 al 3, así como un anuncio promocional del *Ninja Gaiden* que en breve aparecerá en **Xbox**.



ACABANDO

Que ya es hora. ***Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball*** es un título que gusta tener porque reúne todo lo que buscamos los fans de las bellezas poligonales. Si además sois seguidores de los juegos de cartas (emm... quise decir del *póker*) y tenéis mucho tiempo para invertir en conseguir dinero y vestir a estas *Barbies*, sin duda se trata del juego que esperabais.

Pero por otro lado, si lo que buscáis es un juego adictivo para picaros con vuestros colegas y buscar jugadas impactantes, olvidadlo, os dejará más que planchados. Meramente es un álbum en movimiento de unas chicas preciosas y muy bien dotadas poligonalmente.

Ahora os dejo con artículos de todas las entregas de la serie ***Dead or Alive***. Ahora sólo queda esperar la entrega ***Chronus*** y a ver si con suerte el **Team Ninja** sigue haciendo juegos de este tipo, con un acabado tan bueno.



RESERVA Y VENTA DEL JUEGO

Durante mi último viaje a Japón tuve la suerte de coincidir con el momento en el que se admitían reservas de ***Xtreme Beach Volleyball*** en las tiendas niponas. Según anunciaban, a quienes hiciesen la reserva se les obsequiaría con un librito de ilustraciones CGs de las chicas protagonistas con algunos de los trajes. Y efectivamente, el 23 de Enero del 2003, fecha final de salida del juego, pudimos adquirirlo y recibimos el regalo por la reserva, así como una baraja de cartas de *póker* de la que hasta el momento no se había dicho nada. Desde luego la baraja ha sido lo que más ha sorprendido, porque además es uno de los modelos de baraja que pueden tocarnos a la hora de jugar al *póker* en el casino, idéntica carta a carta, con las chicas impresas en cada naipe correspondiente. El acabado de estas cartas es además muy fino y al tacto son muy agradables (obviamente no pienso jugar con ellas, más que nada lo comento para dar envidia eh *-esto es broma, que luego os picáis* ^_~).



Esta foto muestra la cola de japoneses en el barrio de Akihabara (foto extraída de la web GameWatch).

Estas cartas vienen en una cajita de pasta y son todo un lujo para coleccionistas.

Artículo por Mr.Karate (*mrkarate@japan.com*)

DEAD OR ALIVE arcade

Artículo *Dead or Alive Arcade*
por Kim Kapwham
(*Kim@megamultimedia.com*)

Corría el año 1996 y decir que aquella era una buena época para las recreativas de lucha es quedarse corto. SNK daba caña con sus sagas proporcionando juegos geniales cada 3 meses. Capcom contraatacaba con la saga *Street Fighter Zero*. En las tres dimensiones, Sega reinaba en solitario con su *Virtua Fighter 2*, un poco añejo ya pero sin duda el preferido por el publico ante la poca aceptación que tuvieron *Fighting Vipers*, *Tekken 1* y *Last Bronx*.



Bueno, puede que vayáis a mirarme raro, pero fue precisamente **Sega** la primera responsable de que este novedoso ***Dead Or Alive*** viese la luz. El asunto es tan simple como que **Sega** concedió la licencia de programar bajo la placa *Model 2* (lo más avanzado en 3D por la época en el campo recreativo) a varias compañías de videojuegos mientras ellos terminaban la placa *Model 3* que estrenaría ***VF3***. Entre ellas estaba **Tecmo**, que no desaprovecharía la oportunidad de realizar uno de los *beat´em up* 3D más carismáticos que se recuerdan, encargando el trabajito al curtido ***Team Ninja***, responsable de otros juegos de artes marciales de la compañía.



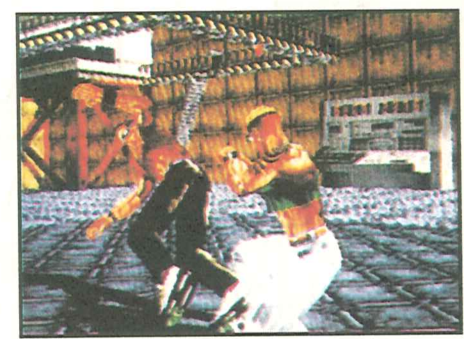
Hablando de personajes, por una vez se concede protagonismo al sexo femenino en la historia de un juego de lucha. Tanto la joven *ninja* protagonista *Kasumi* como sus compañeras *Lei Fang* y *Tina* eran con diferencia los mejores diseños del juego, ya que el resto de personajes masculinos, a pesar de ser muy jugables, no dejaban de ser los típicos estereotipos en un juego de

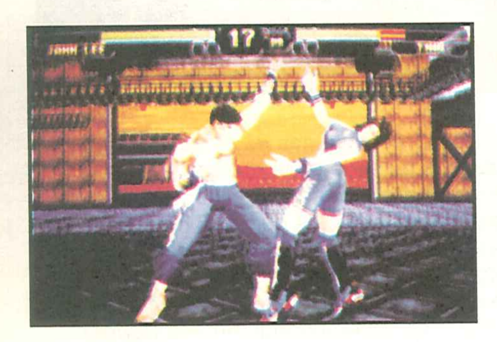


lucha. En total contábamos con *Kasumi*, *Hayabusa* (el *ninja* protagonista de la saga ***Ninja Gaiden/Shadow Warrior*** nada menos, un poco más joven de lo visto), *Jann Lee* (otro clon de Bruce Lee), *Bayman* (militar), *Gen Fu* (abuelete), *Tina* (luchadora de wrestling), *Zack* (kickboxer), *Lei Fang* (la típica niña china) y el intratable jefe final *Raidou*. 9 personajes que no eran muchos pero sí bastante diferenciados en técnicas y aspecto entre ellos.

Tomando como base el estilo de lucha de ***Virtua Fighter*** y sobretodo el manejo (con un botón de puño y otro de patada exclusivamente), **Tecmo** decidió incluir un 3º botón llamado *Free* que servía principalmente para realizar una serie de *counters* cuando estábamos a punto de ser golpeados. Aquí esquivas el golpe, apartas su trayectoria o aprovechas la fuerza del adversario, no levantas un brazo y te proteges de golpes que normalmente te partirían el hueso de esa extremidad. Esta característica pasó a ser otro de los estandartes de la saga y traería mucha polémica, ya que esta técnica se realizaba muy fácilmente incluso por principiantes (a diferencia de ***VF***, que poseía estos movimientos pero eran mucho más difíciles de realizar), y convertía el ataque en algo muy arriesgado favoreciendo mucho el juego defensivo y "guarro". Como aliciente para subsanar la carencia de modo historia típica de estas recreativas, cada personaje poseía 2 o 3 trajes completamente diferentes para pelear en vez de colores distintos por personaje, algo que ***DOA*** inventó y que luego muchos otros juegos de lucha 3D han copiado.



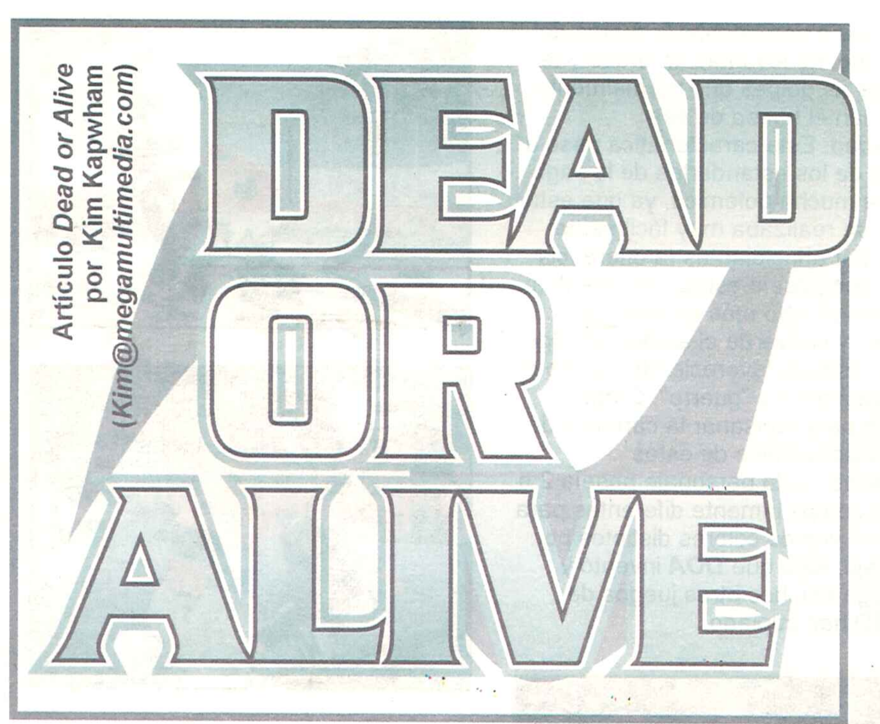






Gráficamente ***Dead Or Alive*** aportaba algunos detalles más a lo visto en ***VF2***, con unos decorados 3D que alejándose de la moda impuesta, no eran limitados. No era posible caerse, pero el borde del ring estaba minado, por lo que una caída en esa zona nos dañaba y favorecía al rival al mandarte por los aires y dejarte vendido para un combo. Otro de los aspectos innovadores es que ***DOA*** fue de los primeros juegos de lucha 3D en aplicar efectos de deformación física dinámica en estructuras de polígonos. Esto, dicho en otras palabras, viene a decir algo así como que los luchadores y luchadoras que tuviesen elementos en el cuerpo susceptibles de moverse en el combate, lo harían, por lo que cintas, coletas, pelos, michelines triperos y pechos serían móviles si el cuerpo echaba a correr, se caía o giraba de manera brusca. Esto no se notaba mucho si jugabas con un personaje masculino, pero era bastante "evidente" con los femeninos, todo hay que decir, y pasaría a ser una de las características distintivas de la saga.

En resumen, aunque en Occidente la recreativa no gozó de excesiva popularidad (he llegado a verla a un precio de 200 pts el crédito), en Japón constituyó un éxito notable basado sobretodo en su sencillez de manejo y el carisma de sus personajes femeninos, hecho que se ha explotado de manera más que notable. Este éxito animó a **Tecmo** a realizar una segunda parte con mucho más presupuesto y dar forma al actual fenómeno ***Dead Or Alive***.



Artículo *Dead or Alive*
por Kim Kapwham
(*Kim@megamultimedia.com*)

Aunque la repercusión de *Dead Or Alive* en el mercado recreativo no fuese un bombazo al estilo *Virtua Fighter*, un año más tarde de su creación se decidiría el lanzamiento del juego para las principales consolas del mercado japonés por aquel entonces, esto es, Saturn y PlayStation.









La primera en aparecer con mucha diferencia fue la versión **Saturn**, que sin duda es la más cercana a la recreativa original, aunque desgraciadamente nunca llegó a salir de Japón.

Mantenía los decorados 3D y poseía unos gráficos muy resultones sabiendo la dificultad que tenía la pobre **Saturn** en gestionar entornos poligonales.

El juego pecaba de una excesiva pixelixación en los bordes de los polígonos dado que posee una resolución bastante menor que la original, pero aun así conservaba todos los personajes, movimientos, escenarios, músicas, voces y bastantes más opciones para entretenernos durante horas y horas. Como pasa en todas las versiones de ***Dead Or Alive 1***, por mucho que nos pasemos el juego no veremos ninguna escena final o modo historia, por lo que ésta quedaba en un plano mucho más confuso con respecto a otros *beat´em up* 3D.

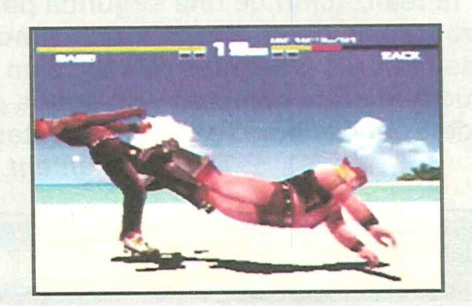
Entre los modos, de juego, aparte de los acostumbrados *arcade*, *versus survival*, *time attack* y *training* de función obvia, destacaba el *Kumite Mode*, una especie de *Survival* a 30, 50 o 100 combates seguidos con posibilidad de continuar que nos daba acceso a muchos más trajes ocultos que los incluidos de serie en la recreativa. Hay que destacar que contaba con una buena cantidad de secretos que desbloquear, desde los casi 8 trajes por personaje (algunos menos y otras más), las opciones de modificar el ring (desde aumentar el tamaño a convertirlo todo en una *Danger Zone* minada, lo que volvía los combates una verdadera locura), la galería de ilustraciones y por supuesto, el intratable *Raidou* como jefe final.

Aunque hay quien opina que es el mejor juego de lucha 3D de **Saturn**, humildemente opino que todavía estaba por debajo de ***Virtua Fighter 2***, en un honroso 2º puesto.



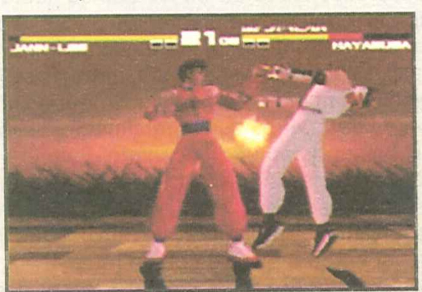
VERSIÓN PLAYSTATION

Unos cuantos meses (bastantes) más tarde aparecería la versión **PlayStation**, que prometía dejar atrás todo lo visto con una reprogramación completa del juego. Hay que decir que esto se logró a medias, puesto que si bien algunos aspectos mejoraron sensiblemente, otros empeoraron sin razón. En principio, el aspecto gráfico era alucinante, puesto que los luchadores estaban mejor hechos, en mayor resolución y sus movimientos eran más realistas, aparte de poseer más golpes que incluso la recreativa. Lo malo del tema es que los escenarios 3D pasaron a mejor vida, siendo sustituidos por unos planos 2D muy semejantes a los de ***Street Fighter EX*** (lo que yo suelo llamar "fondos de postal"). Para tratar de compensar este aspecto y el tremendo retraso de la conversión se incluyeron 2 personajes nuevos que aunque no fuesen nada del otro mundo siempre añadían un punto de variedad al juego. Debe ser que el **Team Ninja** echaba de menos a la familia, puesto que incluyeron a *Bass* (padre de *Tina*, también practica lucha libre) y *Ayane* (hermanastra de *Kasumi* y asesina oficial del clan *ninja* al que ambos pertenecen). Las opciones de juego eran prácticamente idénticas, *Kumite Mode* incluido. Las músicas siguen siendo las mismas que en **Saturn**, aunque fueron mejoradas con la inclusión de más instrumentos o en algunos casos incluso de voces (¡¡que alguien me explique por favor qué demonios ocurre en la *BGM* del escenario de la playa!!).



Con respecto a la jugabilidad, ***DOA*** en su versión **PlayStation** tiene un fallo de testeo, *bug* o algo semejante que personalmente me parece un tremendo *handicap*. El juego es tanto o más divertido que sus precedentes *arcade* y **Saturn**, con muchos más trajes que ningún otro (hasta 15 distintos algunas chicas) y responde a los controles con suavidad y precisión. Pero la dificultad del juego es muy baja, casi ridícula en comparación con las otras. Además, el juego te premia con uno o más extras cada vez que se acaba dependiendo de como juzga que juegas. No me considero un *SuperPlayer* ni mucho menos, pero después de las palizas que me dieron al ***DOA*** mis amigos en **Saturn**, cargar la versión **PSX**, poner el nivel de dificultad al máximo y el tiempo a 30 segundos, elegir a *Kasumi* y terminar el juego en 10 minutos sin continuar ni perder un *round* fue bastante simple. Sumad a eso que se me desbloquearon el 80% de los secretos incluyendo todos los trajes, *Ayane*, *Raidou* y os daréis cuenta que había logrado en menos de un cuarto de hora lo que se debería tardar meses o por lo menos un par de semanas de juego intenso. Este punto en mi opinión casi arruina el juego por entero, aunque la variedad de trajes y su rapidez lo hacen muy jugable a dobles.



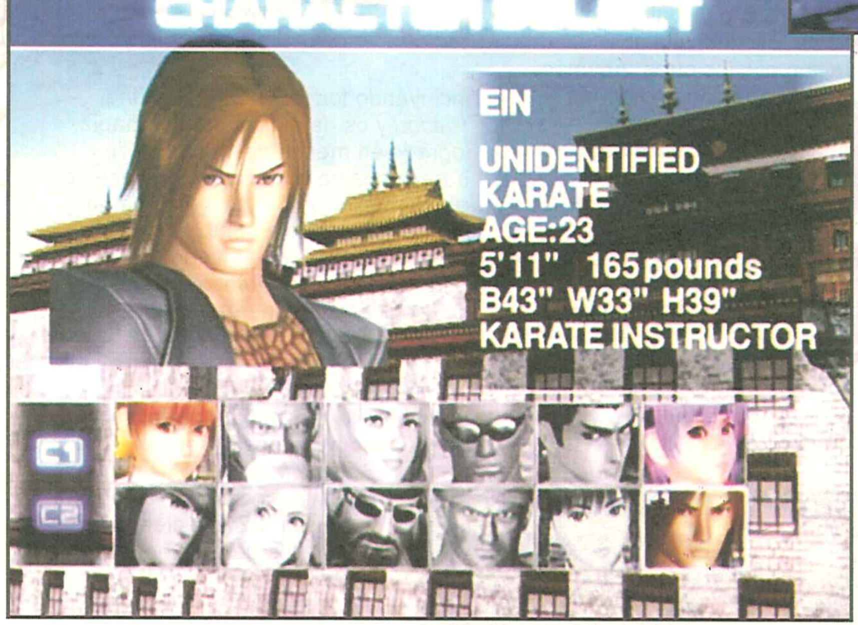




Para finalizar, si os gustó realmente la recreativa original sólo puedo recomendaros la versión **Saturn**, y si buscáis un juego con más opciones y detalles la versión **PSX**, teniendo en cuenta los detalles negativos antes citados. Para los que van a lo que van, los trajes más picantes los posee la versión **Saturn**, aunque los de **PlayStation** son bastante más variados y divertidos (es realmente impagable ver a *Zack* vestido con traje de espermatozoide).



Visto el éxito que *Dead Or Alive* alcanzó entre la afición a los *beat´em up* 3D, gracias a su sencillo manejo, su intuitiva jugabilidad y muy especialmente por el atractivo de sus espectaculares féminas, Tecmo se tomó muy en serio la realización de una segunda parte. El tiempo de programación se alargó muchísimo para incluir todas las mejoras y detalles que el Team Ninja deseaba, ya que tenía que competir con pesos pesados de la talla de *Soul Calibur*, *Tekken 3* y posteriormente *Tekken Tag Tournament*.



El Team Ninja demostró claramente que sabe escuchar a los aficionados y corregir todos y cada uno de los fallos que se le achacaron en la anterior versión, potenciando así mismo los detalles positivos. *Dead Or Alive 2* no sólo incorporó las obligadas novedades que toda continuación debe tener (mejoría gráfica y sonora, nuevos personajes y más movimientos por cada uno de ellos), sino realizó un completo lavado de cara en todos los aspectos que muchos jugadores agradecieron (yo entre ellos).

Esto puede apreciarse en el hecho de que el juego apareciese ya muy entrado el 99 en recreativa, pero las fotos de las integrantes femeninas en variados bikinis con el aspecto definitivo del juego ya se habían mostrado un año y pico antes. Una vez más, las placas arcade de **Sega** eran la mejor ayuda para recrear entornos tridimensionales, y en esta ocasión fue la recientísima **NAOMI** la elegida.

Por empezar con los más obvio, los gráficos se mejoraron de manera bestial, logrando una recreativa que superaba en mucho lo visto en ***Tekken 3***, ***Tag*** y ***Soul Calibur***. Los personajes mostraban una resolución y detalle impensables para la época, que se movían ágilmente por detallados escenarios 3D en los que se había logrado una cantidad de elementos pocas veces vista en una recreativa. La infame *Danger Zone* se veía sustituida por escenarios interactivos que era posible romper lanzando al adversario contra ellas para caer a otras zonas totalmente distintas y seguir luchando en otro escenario. Esto era posible en algunas zonas del decorado, ya que otras eran limitadas y al chocar contra la pared nos perjudicaba. Se incorporó el movimiento 3D puro de tal manera que podíamos rotar libremente sobre el adversario para atacar por

Artículo "*DOA2 Arcade*" por Kim Kapwham (*Kim@megamultimedia.com*)

atrás de una manera muy semejante a la vista en *Soul Calibur*.
Dejando atrás los gráficos, la música y Fx se mejoraron sensiblemente, dejando atrás la música ambiental para dar paso a música cañera que resulta fácil identificar con cada personaje según su carácter. Una curiosa mezcla de Rock, Funky y temas tradicionales orientales que conforma una de las pocas bandas sonoras compuestas para juegos de lucha 3D que puede escucharse independientemente del juego. Así mismo, la cantidad de efectos y digitalizaciones se aumento contando éstos hasta con diálogos hablados entre combate y combate y no solo la típica frasecita antes de comenzar.

Pero donde de veras se nota el esfuerzo del **Team Ninja** es en el apartado jugable, que supera con mucho a su anterior obra. Incorporando una buena cantidad de personajes nuevos, los antiguos también se vieron rediseñados para cambiar su aspecto, destacando el milagroso teñido capilar de *Tina* (que pasa de castaño claro a rubia) y el extraño cambio de *LeiFang*, que en cada entrega está más joven. En total contamos con *Kasumi*, *Ayane* (ya vista en **PSX1**), *Hayabusa*, *LeiFang*, *Tina, Zack, GenFu, Bass, Jann Lee, Helena* (nueva incorporación femenina de trágico pasado), *Leon* (sustituto de *Bayman* con técnica parecida), *Ein* (joven karateka con amnesia que podría estar relacionado con *Kasumi* y *Hayabusa*) y el Final Boss *Tengu* de estrambótico aspecto. Todos con su



El polémico botón de contraataque se modificó para que no resultase tan fácil el contrarrestar los ataques enemigos. Ahora no basta con pulsar el botón, sino que hay que presionar atrás+contra o abajo+contra para hacerlo correctamente, y debe medirse bastante más. También se modificó el resultado, ya que antes apartábamos la extremidad y ahora realizamos una llave que daña bastante al adversario. También hay que decir que el abuso de esta técnica vuelve el juego bastante guarro, ya que personajes como, *Ein, Tina, Kasumi* y *Tengu* poseen *counters* mucho más potentes que otros caracteres.



modo historia, sus encuentros especiales y su escena final, algo que en el anterior no se vio por ningún sitio. Para que nadie se aburriese, incluso se implementó un modo *Tag* por parejas con ataques dobles según las combinaciones de personajes. El único inconveniente es que en este modo solo se dispone de un escenario solamente, que encima es el más feo.
El polémico botón de contraataque se modificó para que no resultase tan fácil el contrarrestar los ataques enemigos. Ahora no basta con pulsar el botón, sino que hay que presionar atrás+contra o abajo+contra para hacerlo correctamente, y debe medirse bastante más. También se modificó el resultado, ya que antes apartábamos la extremidad y ahora realizamos una llave que daña bastante al adversario. También hay que decir que el abuso de esta técnica vuelve el juego bastante guarro, ya que personajes como, *Ein, Tina, Kasumi* y *Tengu* poseen *counters* mucho más potentes que otros caracteres.

Para terminar, destacar que ***Dead Or Alive 2*** fue una de las recreativas más esperadas de Japón hasta su aparición, gracias a las grandes expectativas que **Tecmo** había ido creando a lo largo de su desarrollo y especialmente a la legión de fans que sus atractivas protagonistas había creado, una faceta que **Tecmo** siempre ha sabido explotar sabiamente.



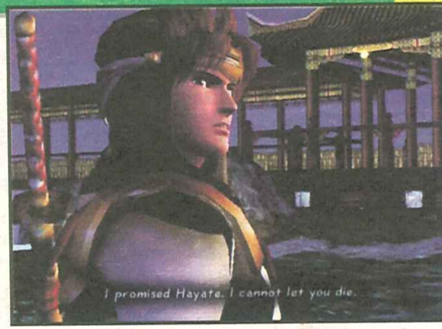
Curiosamente, *Dead Or Alive 2* tuvo infinidad de versiones domésticas y variantes entre ellas que prácticamente hacen un calvario para el jugón el decidirse por alguna. El tremendo éxito de la recreativa y las sucesivas actualizaciones que se hicieron de ella hicieron que más de un jugón se tirase de los pelos al comprobar que su *Dead Or Alive 2* recién estrenado acababa de ser superado por otra versión aparecida a los pocos días de su compra en el país vecino.

VERSIONES DOMÉSTICAS

La más temprana en el tiempo fue la versión **Dreamcast** aparecida en el mercado estadounidense, que puede catalogarse como correcta sin más. Conversión temprana de la recreativa original, apenas poseía un par de trajes más como extra con respecto al *arcade* y algún modo de juego más de los obligados en un juego de lucha para consola doméstica (*versus*, *survival*, *training*, *watch* y demás..). Además, no era una conversión 100% fiel al original,

CHARACTER SELECT
AYANE
JAPAN
NINJUTSU
AGE:16
5'2" 104 pounds
B37" W21" H33"
NINJA

Artículo "*DOA2 Versiones Domésticas*" por Kim Kapwhan (*kim@megamultimedia.com*)





ya que en las escenas animadas del modo historia perdía *frames* de animación y se notaba un efecto de sierra en los bordes de polígonos muy poco aceptable para un juego que pretendía superar a ***Soul Calibur***. Es la peor conversión de todas las existentes.

Apenas un par de meses más tarde ***Dead Or Alive 2*** se lanzaba en el mercado **Dreamcast** europeo con una conversión completamente injusta que una vez más evidencia el mal trato que sufrimos en nuestro mercado. Aunque había sido optimizado gráficamente con *anti-alias* para corregir la pixelización y se movía de manera bastante más fluida que el juego USA, incomprensiblemente nos lo tuvimos que comer a 50 *Hrz* obligatoriamente sin selector de frecuencia, algo ya por la época era inconcebible. ***Soul Calibur*** fue el primero en incluirlo, pero rápidamente muchos juegos (especialmente de lucha 2D y 3D) lo implementaron como algo obligatorio.

En definitiva, nos tuvimos que conformar con un juego anormalmente lento y pesado de jugar que en nada se parecía al estupendo original. Para no cebarme demasiado en él, diré que aun así incluía más trajes que la versión estadounidense, aunque pecaban de ser algo sosotes.

Dos meses después aparecería la mejor de las versiones **Dreamcast**, ***Dead Or Alive 2 Limited Edition*** exclusiva para el mercado nipón. Coincidiendo con la aparición de una actualización para la recreativa llamada ***Dead Or Alive 2++***,esta es la versión de **Dreamcast** que más trajes, modos de juego y personajes incluye.
Como principales novedades, aparte de un mínimo de 6 trajes por cabeza que llegan a ser 11 en algunos casos, destaca sobremanera que se permita jugar con *Tengu*, el estrambótico *Final Boss* (con un parecido algo más que casual con nuestro jefe *Mr.Karate* en momentos de cierre) y se rescate del olvido al mercenario *Bayman*.

Los escenarios incluyeron alguna zona nueva donde despeñarse y trajo alguna novedad entre los modos de juego, como el *Tag Team Battle* para 4 jugadores y una sugerente *CG Gallery* con sugerentes ilustraciones de todo el plantel femenino en atuendos más cómodos que los vistos en el juego. En mi opinión, el único *beat'em up 3D* a la altura de ***Soul Calibur*** en **Dreamcast**, y en algunos aspectos incluso le sobrepasa.



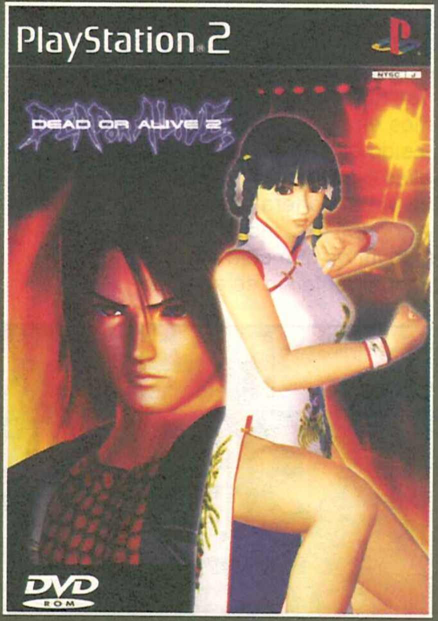
DEAD OR ALIVE 2 MILLENNIUM & PS2 HARDCORE

Finalmente, al poco de aparecer la flamante PlayStation 2 en el mercado japonés no tardaríamos en ver la versión exclusiva de *Dead Or Alive* bajo el potente *Emotion Engine*.

Para la ocasión se le denominó ***Dead Or Alive 2 Hardcore***, y realmente es la versión que más extras y elementos nuevos posee con respecto al *arcade*, algo que provocó su salida como uno de los primeros juegos de **PS2** en formato *DVD*. Las mayores capacidades gráficas de **PlayStation 2** permitieron un modo *Tag* bastante más completo con multitud de ataques combinados entre más parejas que las predefinidas, más escenarios donde moverse y una mayor fluidez general. Ligeros cambios en la *intro* y las escenas cinemáticas entre combates, ya que la mayor cantidad de escenarios permitía más libertades en ese aspecto. Así mismo, se añadieron ligeros efectos de luz y partículas en escenarios como el glaciar o el desierto, dando mayor realismo. Uno de estos efectos era particularmente molesto, ya que se producía cuando luchábamos contra *Tengu* en el combate final dejando la pantalla cada vez más borrosa, por lo que entre la dificultad para vencerle y que no se distingue nada en la pantalla casi hace imposible el acabar el juego. También hay que decir que el *anti-alias* de ***DOA 2 Hardcore*** estaba menos logrado en **PSX2** que en **Dreamcast**. Por supuesto, *Tengu* y *Bayman* seguían disponibles para jugar una vez terminásemos el juego varias veces. La cantidad de trajes era mayor aún que en el ***DOA*** anterior, incluyendo algunos trajes relacionados con otros juegos de **Tecmo** (como el *RPG-estratégico* ***Kagero***, por poner un ejemplo). Pero sin duda uno de los añadidos más curiosos es la incorporación del grupo musical ***Bomb Factory*** en la banda sonora, que prestaron 2 de sus canciones (*Exciter* y *Deadly Silent Beach*) para la *intro* y créditos del juego, aparte de añadir nuevos matices en una banda sonora que ya era bastante buena tirando a genial. Estas canciones nuevas son bastante cañeras y acompañan muy bien al juego, por no decir que solamente los nombres ya predecían las nuevas direcciones que tomaría la saga. Para mi gusto el mejor, a pesar de que el lanzamiento *PAL* siguió estando a 50 *Hrz* y con ello tres cuartas partes de la gracia del juego se iban a la porra.



Abajo, primera versión para PS2. Después saldría Hardcore, que en arcade se llamaría Millennium.







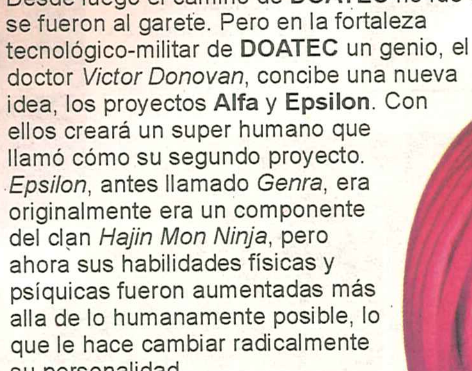
DEAD OR ALIVE 3

Dead or Alive es un título que poco a poco se está ganando un puesto más poderoso en el mercado de los juegos de lucha 3D. Tras una sorprendente primera parte y un revolucionario _DOA2_, llega esta entrega que completa una primera trilogía realmente brillante.

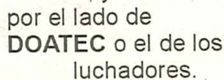
Pero **Tecmo** hizo algo que nos rompía todos los esquemas (al tratarse de una compañía japonesa) decidiendo crear el juego en exclusiva para **Xbox**. Naturalmente algo tuvo que ver **Microsoft** que a golpe de talonario se aseguró de que este título y varias de las futuras entregas relacionadas con el mundo **DOA** se vieran solamente en su potente consola. Pero este punto comercial tuvo más influencia en el mercado asiático que en el americano o europeo, ya que más del 90% de las unidades de la consola que se vendieron en *Japón* en su lanzamiento lo hicieron junto a ***DOA3***, y sus compradores se vieron directamente influenciados por el hecho de que era la única forma de conseguirlo. De no ser por este título, **Microsoft** en Japón tendría vendidas varios miles de consolas menos. Esto vuelve a confirmar la influencia en la calidad de los títulos en una consola, y no su potencia.

Ryu Hayabusa es el único *ninja* que pudo derrotar al *tengu Bankotsu-bo*. Pero ya era demasiado tarde para eso, y el mundo fue directo a su destrucción. Poco a poco el planeta se cubre por una oscura y densa nube de terror.

Desde luego el camino de **DOATEC** no fue el más adecuado, y sus planes se fueron al garete. Pero en la fortaleza tecnológico-militar de **DOATEC** un genio, el doctor *Victor Donovan*, concibe una nueva idea, los proyectos **Alfa** y **Epsilon**. Con ellos creará un super humano que llamó cómo su segundo proyecto. *Epsilon*, antes llamado *Genra*, era originalmente era un componente del clan *Hajin Mon Ninja*, pero ahora sus habilidades físicas y psíquicas fueron aumentadas más alla de lo humanamente posible, lo que le hace cambiar radicalmente su personalidad.



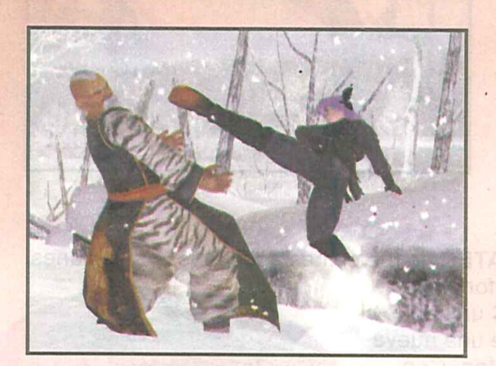
Ahora se organiza el ***Dead or Alive 3***, pero... ¿Tendrá objetivos buenos o malos? Para bien o para mal, muchos de los participantes tienen serios intereses expuestos en el torneo, ya sea por el lado de **DOATEC** o el de los luchadores.





DIFERENCIAS INTERNACIONALES





Los americanos sin duda se llevaron la peor parte con este juego. Esto es comprensible ya que el juego apareció varios meses antes en su país que en Japón y Europa, lo que hizo que en un principio se perdieran varias cosas. Para empezar se quedaron sin la genial intro *CGI* que nos introduce en el juego, de modo que se quedan únicamente con la creada en tiempo real por la propia consola (esa que es similar a la de ***DOA2*** y que lleva la canción de ***Aerosmith***).

Una cosa que siempre nos gustó de los ***DOA*** es sacar los trajes escondidos, algo que a mi parecer la versión *PAL* se queda algo corto en comparación con anteriores entregas. Lo sorprendente es que los americanos disfrutan de muchos menos, se puede decir que casi no existen opciones aparte de los iniciales. Eso sí, la parte más importante es el recorte en golpes y combos. Una media de dos o tres por personaje, aunque *Hayate* se lleva la palma con ¡15 golpes nuevos! Los americanos se volvieron locos al saber esto, y las principales *webs* de fanáticos por este ***DOA*** en *internet* se vieron inundadas por videos mostrando lo que se perdían. Claro que todo esto tiene una solución, se llama ***Booster Disk***, y lo regalaba la revista oficial de **Xbox** en *USA*. Este disco funciona en modo de parche, instalándose en el disco duro y funcionando conjuntamente con el *DVD* original, haciendo que los poseedores adquirieran casi de forma mágica todo lo que se perdían de un principio. Quizás este fue el primer parche para un juego de **Xbox**, algo común en los juegos **PC**.



En un principio no notamos una mejora gráfica significativa entre ***DOA3*** y su secuela. La impresión al ver la mejora del perfilado de los personajes es similar a la que nos llevamos al jugar a ***Soul Calibur*** de **Dreamcast** y después al ***Tekken Tag Tournament*** de **PS2**. Eso sí, el **Team Ninja** puso toda la carne en el asador con los decorados, que mejoran notablemente al de anteriores entregas, e incluso al de cualquier juego de luchas *3D* que se precie (incluido ***Tekken 4***).

Se vuelve a ofrecer la posibilidad de irrumpir en nuevas partes ajenas a la zona de luchas inicial (por ejemplo, cayendo por sitios altos o rompiendo partes del decorado).

Esta vez se amplían bastante más y adquieren un detallismo fuera de lo común, además de ser mucho más espectaculares.

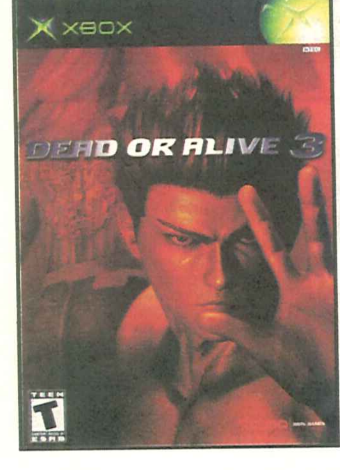
Podemos observar algunos de los mejores efectos de agua, de nieve, chispas, luces y sombras... escenarios como el camino entre arboles con las hojas cayendo, o en la altura de unas elevadas montañas son una delicia visual.

Tenemos los mismos modos de juego ya conocidos y típicos como *modo historia, contra-reloj, survival*... algunos de ellos jugables en modo *tag battle* donde además tenemos decorados especiales con mucho menos detalle para poder soportar a cuatro luchadores con toda la calidad de forma fluida. Además se añade la posibilidad de ver los finales, que esta vez son videos pregrabados de mucha calidad donde varias chicas casi no se parecen. Esto es una novedad en la saga que intenta seguir ejemplo de ***Tekken***.



NUEVOS PERSONAJES

Las novedades de esta entrega se reducen casi en exclusiva a la parte técnica, aunque eso no quiere decir que no adquiera suficientes novedades para considerar su compra después de jugar a ***DOA2***. Se nivelan mejor los golpes, recortando unos, ajustando otros y añadiendo nuevos, haciendolo bastante más jugable que en anteriores entregas. También la inteligencia artificial se mejora un poco y se nos hace más real el estar luchando contra un jugador ficticio. Igualmente la dificultad tiene un aumento progresivo más conseguido.



Lo más significativo sin duda son los personajes nuevos, un total de tres.

Christie: Una asesina a suelto que sirve a *Helena*, aunque tiene un secreto oculto. Practica *Shen Quan* (*estilo de la mantis*, como *Leon Raphale* de ***Vitua Fighters***), tiene el pelo corto plateado y viste de forma elegante y provocativa.

Hitomi: Practica *karate* y es una linda joven de pelo castaño y largo que viste de forma bastante juvenil, o con el traje típico de su arte marcial.

Let's get it on

Es hija de una matrimonio mixto entre una japonesa y un alemán. Quiere demostrar sus habilidades en el ***DOA***.

Brad Wong: Practica *Zui Ba Xian Quan* (lo que llamamos comúnmente "*La técnica del borracho*" similar a la de *Shun Di* en ***VF***) busca una bebida legendaria llamada "*Genra*" que le pidió su maestro, pero también tiene algunas redecillas con *Gen Fu*, quien había escuchado que conoce una técnica que el viejo maestro domina de forma casi invencible.

Aparte, *Bayman* y *Leon* conviven de forma independiente y como personajes diferentes. También existe un personaje escondido llamado *Ein*, y que es una especie de versión *EX* de *Hayate* que viste en plan **Matrix**. Para desbloquearlo tienes que pasarte el modo *Survival* o *Time Attack* con *Hayate*, entrando en el *ranking* y poniendo de nombre "*EIN*" (sin comillas) eso sí, después de haber terminado el juego con todos los personajes en modo historia.

En definitiva, tenemos un 3D completo, con un motor ágil, sólido, rápido y envidiable que difícilmente va a ser superable. Si **Team NINJA** puede conseguir esto en su primer juego para **Xbox**, me da miedo pensar lo que puede conseguir en la cuarta parte que ya está en desarrollo... aunque viendo ***DOA Xtream Beach Volleyball*** me lo puedo imaginar ^o^



WORLD SOCCER Winning Eleven 7



A continuación os hablaremos de los pocos detalles que se saben sobre la nueva versión del mejor simulador de fútbol de la historia, *World Soccer Winning Eleven 7* (en Europa *Pro Evolution Soccer 3*), creado por Konami, donde los programadores añadirán algo mas que nuevos movimientos.



La información que circula por Japón de este juego aun es escasa, pero suficiente para saber que contará con un renovado apartado gráfico, ya que se empezará a programar desde cero, utilizándose un nuevo tipo de movimientos que no se habían visto en sus antiguas versiones.

En lo que se refiere a opciones de juego y licencias perece ser que sí van a cambiar algo, ya que han asegurado entre interrogantes que en el modo *Master League* podría haber alguna división mas, y que los clubes serán como mínimo 64, que comparado con los 40 que había en la entrega anterior hace alegrar a los seguidores de esta maravilla del deporte rey. De selecciones nacionales no se menciona nada, por lo que las 54 que había en ***Winning Eleven 6*** se mantendrán, aunque no podemos descartar que añadan alguna más en esta nueva versión.



También se dijo que los jugadores tendrán unos movimientos mas variados para todos los futbolistas, y que se intentarán corregir los fallos de las jugadas imparables que siempre aparecen en todas las versiones, aunque sean diferentes.



Uno de los puntos flacos de esta joya, que son los nombres tanto de jugadores como de equipos, está viendo barajadas sus posibilidades de mejorar, pues se están negociando licencias oficiales con la *FIFA*. De todos modos es algo muy caro, por lo que seguramente no habrá grandes cambios. Esperemos que como mínimo sigan las licencias de su antecesor.



Una de las cosas que se comentan es que tendrá en exclusiva para todos los formatos, incluido el *PAL* , la opción de poder elegir entre 50/60 *Hrz*, cosa que ningún ***Winning Eleven*** (***Pro Evolution***) poseía en versión alguna.

La fecha prevista para que salga a la venta es Abril de este año en Japón, y en Europa será sobre Noviembre de este mismo año. Lo único que puedo decir a los amantes de este deporte es que la espera se nos va hacer eterna y que ya os revelaremos más datos en cuanto nos hagamos con la versión nipona en Abril, y para los que no tenéis la plataforma de **Sony** y os guste el fútbol, recomendaría que os la fueseis comprando, ya que el mundo del fútbol se reencarnará en breve en el mejor simulador jamás visto hasta la fecha, y su nombre será ***Winning Eleven 7*** (***Pro Evolution Soccer 3***).

Artículo "*World Soccer Winning Eleven 7*" por Enchoi (*enchoi@eresmas.com*)





De nuevo podemos hablar de la simulación más realista hasta la fecha con este nueva versión mejorada de ***WE6*** que ha recibido varias críticas, pues sus programadores han tenido mucho tiempo para mejorarlo quizá en más aspectos de los que han cambiado. Aun así los millones de seguidores de todo el mundo de la joya deportiva de **Konami** están muy contentos con la aparición de una nueva versión de los ya míticos simuladores de fútbol.

Estamos ante el retoque de una obra maestra, ya que esta versión es una mejora del *Winning Eleven 6*, que en Japón se llama *Winning Eleven 6 Final Evolution*, y que ahora ha salido hacia América con el nombre cambiado. Por desgracia aun no se ha confirmado la fecha de aparición para Europa.

Gráficamente, el juego sigue puliendo detalles después de varias versiones sobre el mismo motor gráfico (el *renderware* es una magnífica muestra de las herramientas que se realizan en occidente y que aprovechan en el país del sol naciente). Las animaciones vuelven a ser, una vez más, las estrellas del programa, con una suavidad y realismo increíble.

Los estadios no han sufrido muchas variaciones, aunque sí se notan algunas en el césped de los terrenos de juego. Ahora los campos son más protagonistas en las repeticiones de los goles o de algunas jugadas de peligro, etc. Como decíamos, los cambios del césped se notan a simple vista: una texturización más trabajada, con una resolución muy alta, gracias a lo cual han conseguido tener el mejor césped que hemos visto en un videojuego de fútbol (al menos por ahora).

El sonido de los espectadores, así como el producido en el campo, ha sufrido muy leves mejoras, y casi podemos decir que es prácticamente el mismo que anteriormente se ofrecía.

El número de equipos tanto de *Selecciones Nacionales* como de *Clubs* de fútbol, no han sido aumentados, pero en la *Master League* podremos crearnos nuestro propio equipo y realizar el de nuestros sueños. También se mantienen las opciones del juego, donde lo único que cambia es la forma de mostrarlas.





Algunos de los detalles de esta versión se centran por ejemplo en los porteros, que han visto aumentado su número de animaciones, y las salidas en cuclillas para tapar los tiros rasos son una gozada.

El regate al portero sin hacer uso del quiebro en seco ha sido depurado y ahora es mucho más realista. También destacar los nuevos despejes, la acción de levantar la mano cuando el balón se marcha por encima del larguero, o incluso tirarse a mano cambiada. Un mayor realismo en la *Inteligencia Artificial* de los porteros cuando éstos casi ni ven venir un potente disparo y hacen la vista, al igual que sucede en la realidad. Los porteros, además, suelen cometen fallos de vez en cuando al cubrir el palo corto, como ocurre también en la realidad.

Por último sólo puedo decir que esta es otra maravilla de **Konami** y una gran recomendación para los amantes del buen fútbol.

WORLD SOCCER Winning Eleven 6 INTERNACIONAL

Artículo "The King of Fighters 2001 para Dreamcast" por Shingo (shyngo@hotmail.com)

THE KING OF FIGHTERS 2001

Un año más nos encontramos ante la cita más importante en lo que respecta a torneos de artes marciales. The King of Fighters, la saga de lucha más elogiada del mundillo de los videojuegos, regresa en su octava entrega versionada para la moribunda Dreamcast.

A pesar de la inminente desaparición de la **Dreamcast** y el rechazo por parte de su propia creadora, esta se niega a morir sin dar sus últimos coletazos y desde luego los *frikis* de la saga mas fructífera de **SNK** y usuarios de dicha máquina están de enhorabuena. Al fín nos llegó esta cuarta entrega para **DC** que una vez más nos ofrece jugosas novedades y alguna carencia a la cual nos han acostumbrado los chicos de **Playmore**, como pueda ser la desaparición de aquellos escenarios 3D originales con sus respectivas introducciones que a más de uno dejó fascinado en las entregas ***Dream match 99*** y ***99 Evolution***.

Para empezar, comentar que esta vez sí se nos ofrece la posibilidad de disfrutar del *survival mode* para goce de aquellos aficionados a los grandes retos y que tanto echarían en falta dicho modo en la anterior entrega de esta saga.

Como bien sabréis si sois seguidores de ***KOF***, para esta entrega del torneo ponen a nuestra disposición la posibilidad de luchar en un amplio catalogo de escenarios procedentes de todos y cada uno de los ***KOF*** existentes hasta hoy en día, con un total de 37 pantallas, lo cual es de agradecer aunque se nos prive de las animaciones de las que gozaban algunos de ellos (otros no en su totalidad se han visto chafados).



Los personajes son básicamente los mismos que estamos acostumbrados a ver con alguna que otra baja y por consiguiente su sucesión como puede ser el caso de *May Lee* ocupando el lugar de *Jhun*, y el cambio de personajes entre equipos como es el caso de *Whip* que da paso a *Heidern* (en una brutal reaparición donde sus técnicas han dejado de ser de tipo carga).

Kyo dejará atrás la lucha en solitario para volver a formar equipo con *Benimaru, Daimon* y su discípulo *Shingo*, e *Iori* seguirá la misma pauta para luchar junto a *Vanessa, Seth* y *Ramon*.

Tan sólo encontraremos un equipo totalmente nuevo, el equipo del *NESTS* formado por *Angel, Foxy, Kula* y *K9999*.

Tampoco es plan de extenderse en este terreno, ya que se trata de enfocar el artículo en las novedades que ofrece esta versión **Dreamcast**, recomendable como la mejor si no hacemos tiempo suficiente para testear la que dentro de unos meses aparecerá para **Playstation2**.









Aprovechando los viejos escenarios retomados para el KOF2000 de DC, de nuevo nos regalan una lista de extras, como el de abajo o el de England'94.







IGNIS & ZERO

Por suerte esta vez no se han olvidado ni de los jugadores abusones, ni de los tramposillos ni de los que gustan de poder controlar todos los personajes del juego al completo.

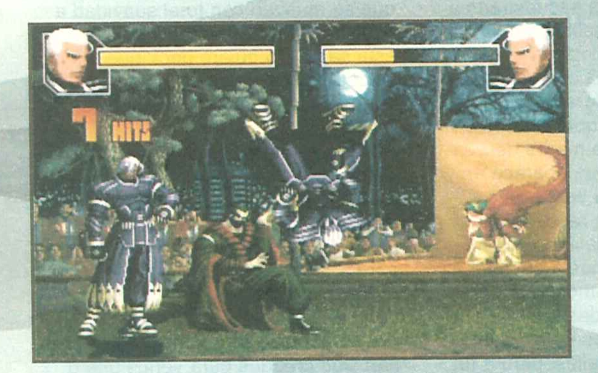
Tras pasarnos los diferentes modos de juego podremos acceder a manejar a *Original Zero* y al sublime *Ignis* (alias "*Nave Gradius*" por los *options* enganchados a su traje y los rayos que lanza).

El control de ambos personajes es bastante sencillo, y no todos sus especiales se pueden efectuar sin cargar barra de energía (lo que sucede es que su barra de energía no aparece, pero los tienen que cargar, aunque lo hacen a una velocidad brutal).

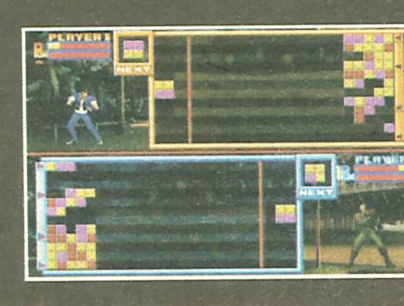
Los *strikers* de *Zero* saldrán en su ayuda con tan sólo apretar alante y cualquiera de los botones *A*, *B* o *C*. Siendo *strikers* infinitos... puede resultar un combate de lo más abusivo (aunque sin ellos lo es también de más).

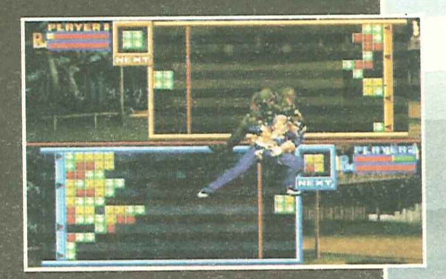
De *Ignis* hay que decir más bien poco. Ya sabéis que su *uppercat* de látigo es infinito, así que no se hable más de esta mala burra.

Por supuesto ambos luchan solos, sin equipo y sin posibilidad de unirlos.



EL NUEVO MODO "TETRIS"











Lo más inusual y nuevo que podemos encontrar en esta conversión es sin duda el nuevo modo de juego denominado *puzzle*. Básicamente se trata de un **Tetris** donde tendrás que unir al menos cuatro piezas del mismo color hasta dejar tu pantalla vacía o saturársela a tu contrincante. Eso sí, a medida que elimines más piezas se irá rellenando una barra de *power* la cual nos permitirá hacer un especial en toda regla.

Tendremos la posibilidad de jugarlo en modo historia (de cada uno depende si le gusta más jugar a base de piños o mediante **Tetris**), modo *Vs y endless play* (que viene a ser algo así como un modo de entrenamiento). Tras muchas horas de juego se nos deleitará con una galería de imágenes como viene siendo costumbre de los ***KOF***s.



La historia como siempre es la misma, algo que ya poco sorprende a los seguidores de esta saga que saben que los **Sonic** no han destacado por nunca por su guión, si no más bien por su jugabilidad.

Robotnik ha secuestrado a todos los animalitos del bosque de la hoja succionándolos con uno de sus nuevos aparatos robóticos. Sin querer también ha raptado a la madre de *Cream*, una conejita que aparece en este juego por primera vez. *Sonic* y compañía tendrán que rescatarla a ella y a todos los animalitos... fín.

¿Para qué nos vamos a engañar? Sin lugar a dudas estamos ante otro *Sonic* que presenta todas las características ya vistas en la saga + algunos pequeños detalles, pero a fin de cuentas lo mismo otra vez. Esto no es malo, ya que de esta manera no se pierde la esencia de la saga y de hecho en este juego ha sido ampliada con una excelente jugabilidad y gráficos.

En los 128 megas que posee este cartucho (una cifra bastante elevada si pensamos que la inmensa mayoría de juegos de **GBA** ocupan 32 o 64 megas) el **Sonic Team** ha creado sin duda uno de los mejores capítulos de la saga, exprimiendo la consola y consiguiendo gráficos muy coloridos que se mueven con total suavidad a unas velocidades nunca vistas en esta saga. No quiero decir que la velocidad sea muchísimo mayor, pero sí más que en todas las entregas *2D* anteriores.

Los personajes se mueven con gran soltura y el número de movimientos que realizan es realmente increíble. Entre movimientos de ataque y movimientos para adaptarse al medio que les rodea (meterse por tubos, rampas y demás) podemos contar más de 30 por personaje y algunos de ellos sólo han sido creados para verlos una o dos veces en el juego.

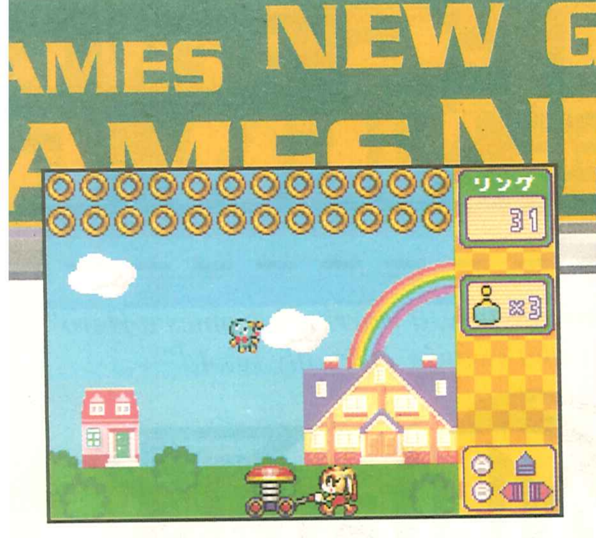
Esta es Cream, la conejita que ha pasado a forma parte de la plantilla Sonic. Robotnik ha raptado a su madre por error, y ella hará todo lo posible por salvarla.



SONIC ADVANCE 2

Quizás estemos ante el mejor Sonic en 2D creado hasta la fecha. Sonic Advance 2 ofrece más de lo mismo, pero mejorado en detalles como una mayor rapidez, un gran número de personajes y unos de los mejores gráficos vistos en Game Boy Advance.

Artículo "*Sonic Advance 2*" por Solid Snake (*solid_snake_@mixmail.com*)

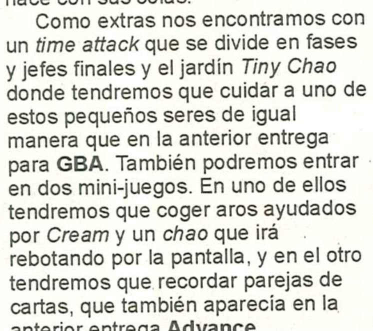


Los escenarios conservan toda la esencia de esta saga y su estructura base sigue siendo la misma, es decir cientos de rampas y tubos por donde deslizarnos a elevadísimas velocidades, así como un altísimo número de caminos posibles para escoger. Esto hace que cada fase sea realmente enorme y la podamos pasar en menos de un minuto o bien explorarla por completo y estar en ella más de 20 minutos.

El número de fases que tendremos que explorar es de 7 y cada una de ellas cuenta con sus dos niveles y jefe final + una 8ª fase donde nos enfrentaremos a todos los jefes de final de zona y una zona oculta en la que sólo podremos entrar si tenemos todas las gemas y en la que *Sonic* se convertirá en "*super guerrero*".

Cada nivel posee 7 aros especiales. Si conseguimos encontrarlos todos podremos entrar en la *fase bonus* donde podremos conseguir una gema. Para que *Sonic* pueda entrar en la fase final y se transforme tendremos que haber conseguido todas las gemas con cada uno de los personajes del juego.

La plantilla de personajes es bastante elevada, aunque casi toda está compuesta por viejos conocidos. Los elegidos esta vez son: *Sonic* (cómo no), *Tails*, *Knuckles*, *Cream* y como personaje oculto tenemos a *Amy*. Cada personaje posee básicamente los mismos movimientos, aunque algunos de ellos son exclusivos, pero el efecto es muy parecido. Por ejemplo *Cream* puede volar durante un periodo de tiempo ayudada por sus grandes orejas, al igual que *Tails* hace con sus colas.



Como extras nos encontramos con un *time attack* que se divide en fases y jefes finales y el jardín *Tiny Chao* donde tendremos que cuidar a uno de estos pequeños seres de igual manera que en la anterior entrega para **GBA**. También podremos entrar en dos mini-juegos. En uno de ellos tendremos que coger aros ayudados por *Cream* y un *chao* que irá rebotando por la pantalla, y en el otro tendremos que recordar parejas de cartas, que también aparecía en la anterior entrega **Advance**.

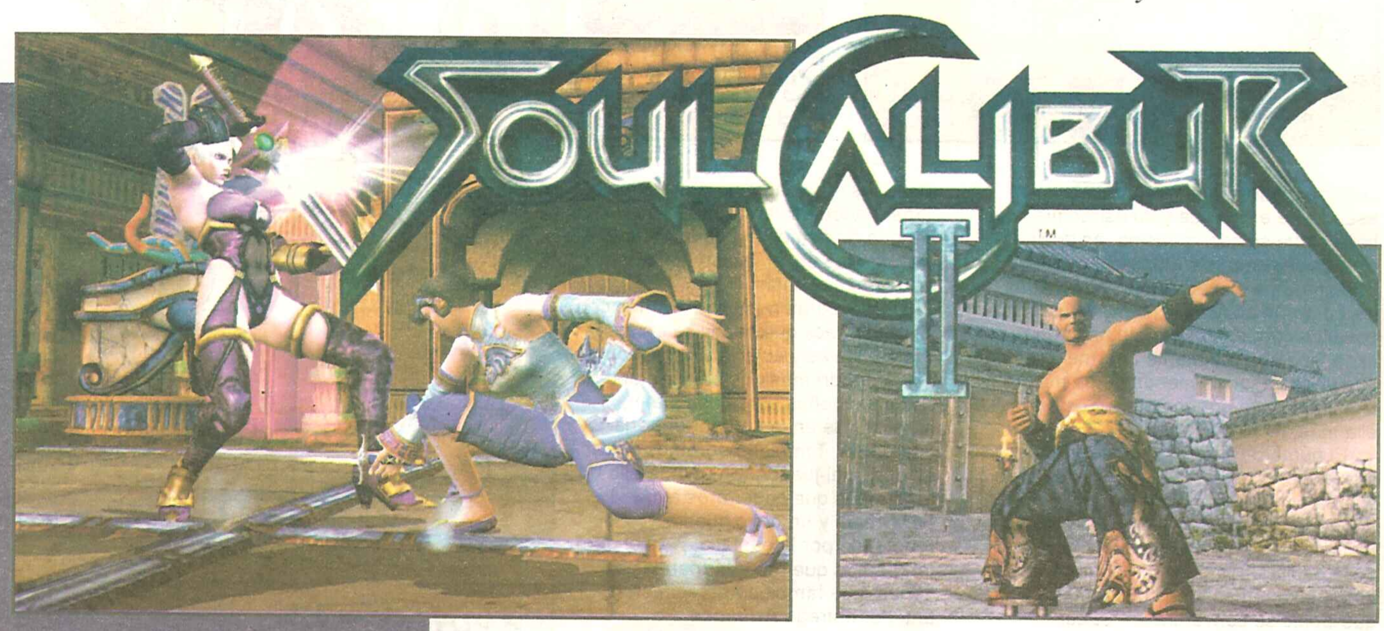
Sega ha decidido no cambiar nada y nos presenta otro ***Sonic*** de iguales características a los anteriores, cosa que a algunos jugadores les parecerá bien por seguir con una mecánica de juego que gusta, y a otros les decepcionará un poquito por su casi nula aportación de novedades, aunque como ya he dicho antes, es un gran ***Sonic*** y para mí el mejor de todos los creados en *2D*.





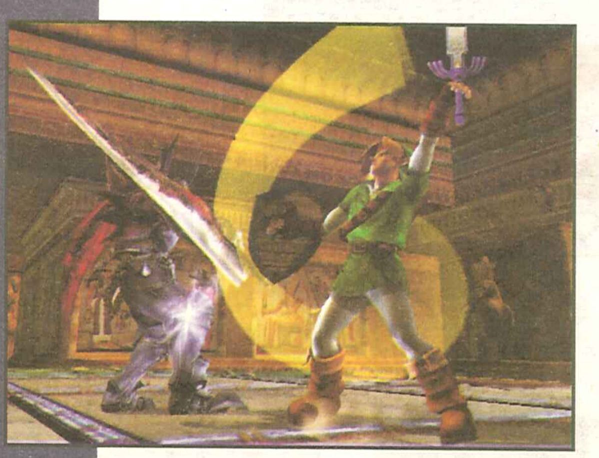


"Chosen by history, a man becomes a warrior. Engraved into history, a warrior becomes a Hero"
"Trascending history and the world, a tale of souls and swords, eternally retold"



Existe una leyenda que endulza los oídos de aquellos que escuchan atentamente protegidos por la hospitalaria lumbre de posadas y tabernas. Uno de esos cuentos que el anciano de la aldea relata a los más jóvenes en la noche que da paso al inicio de la primavera. Una historia que ha acabado con la vida de miles de inocentes. *Soul Blade*, dadora de vida eterna, aquella que todo lo cura, destructora de ejércitos. La espada devoradora de almas.

Nightmare, el caballero oscuro portador de esta terrible reliquia, se perdió en un vórtice provocado por el poder de la espada antagónica a la *Soul Blade*, la *Soul Calibur*, que en manos de la pequeña *Xianghua* consiguió imponer un periodo de calma en las sufridas vidas de los habitantes del siglo XVI. Pero *Nightmare* ha despertado de nuevo, y pese a que el poder de la espada se ha visto mermado, clama venganza contra aquellos que le vencieron. El hambre de almas de *Soul Blade* se ha acrecentado, y pese a los vanos intentos del caballero negro, que recobrando levemente la humanidad pretende cesar su masacre, no parará hasta recobrar su poder de antaño.



Soul Calibur 2 se presenta como una digna secuela de esta genial saga, aunque cabe destacar que no tuvo todo el éxito esperado en los salones recreativos de Japón (en muchos de ellos fueron suplantadas a los pocos días por el ***Virtual Fighter 4***). Las versiones domésticas del juego tienen prevista su salida el próximo 27 de Marzo (en Japón, en el resto del mundo se espera en el transcurso del 2003), y en adicción a la inclusión de nuevos modos de juego y galerías de imágenes, han optado esta vez por una original alternativa. Las versiones de **Playstation 2**, **Gamecube** y **Xbox** contarán, cada una, con un personaje

Artículo "*Soul Calibur II*" por Torke "Master of Puppets" (torke@megamultimedia.com)

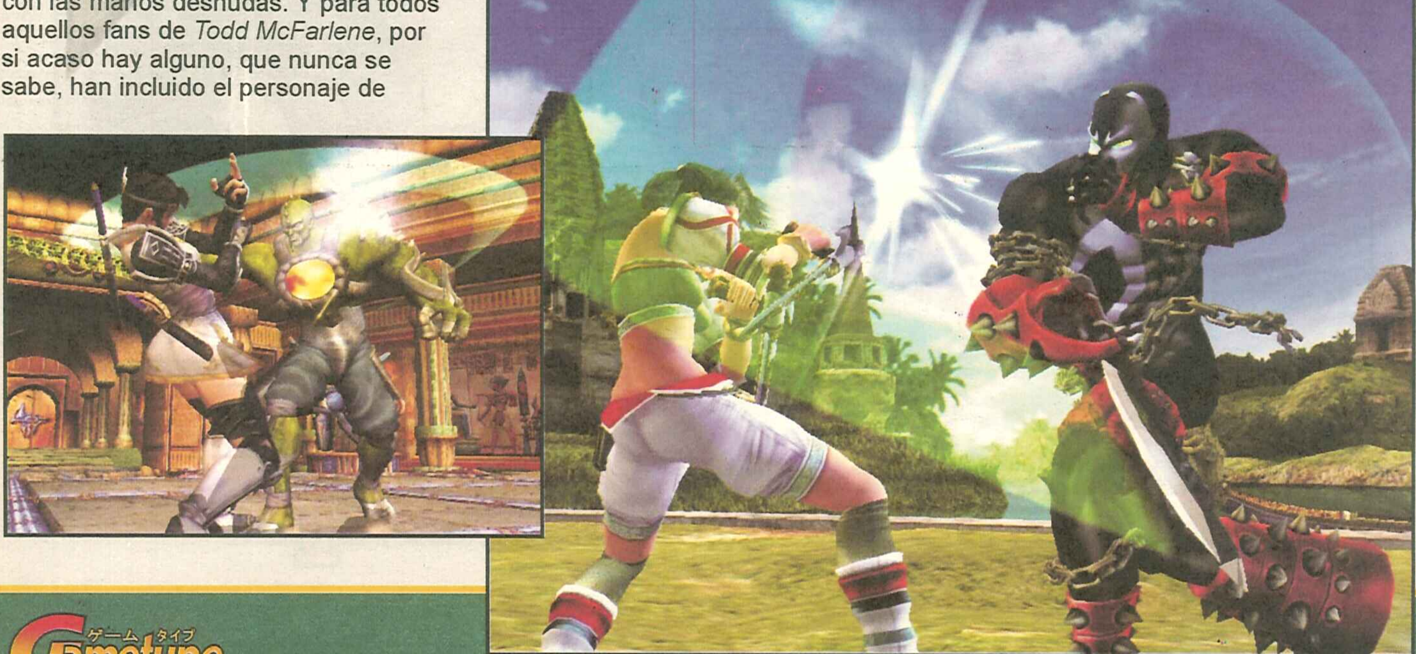

SOUL CALIBUR II
Versión GameCube
27
HEIHACHI
IVY
Versión Playstation 2
SOUL CALIBUR II

Versión XBox

SOULCALIBUR II

nuevo exclusivo de su formato. De esta manera, podremos manejar al mítico *Link* de la serie ***Legend of Zelda*** atacando con su espada, utilizando su arco e incluso lanzando bombas para la **Gamecube**. En **Playstation 2** podremos disfrutar de un personaje mítico para todo fan de ***Tekken***, que no es otro que el abuelete *Heihachi MIshima*, repartiendo tortas a diestro y siniestro con las manos desnudas. Y para todos aquellos fans de *Todd McFarlene*, por si acaso hay alguno, que nunca se sabe, han incluido el personaje de *Spawn* en la versión de **Xbox**, presumiendo de enorme hacha y haciendo gala de sus poderes como engendro demoniaco (¿le habrán incluido su fabuloso ataque "llorar en el callejón"?). Además, para todas las plataformas se ha incluido un personaje nuevo con respecto a la recreativa, también diseñado por el afamado dibujante americano (que al parecer cuenta con toda una legión de seguidores en el país Nipón), y que tiene por nombre *Necrid*, una especie de versión verdosa de *Astaroth* con un…esto… ehm… algo de colores en el pecho ^_^U

Por otro lado, los programadores de **Namco** han querido dejar con buen





sabor de boca a todos los usuarios, incluyendo un modo *Mission Battle* al más puro estilo del ***Soul Blade*** original, en el que tendremos que ir realizando misiones con las que nos darán puntos, canjeables por ilustraciones y armas nuevas (muchas de ellas realmente impresionantes).

Si nada cambia de aquí al 27 de Marzo, tendremos que decir adiós a los personajes de *Lizardman*, *Rock*, *Edge Master*, *Seung Mina*, *Sigfried*, *Hwang* y *Sophitia*.

En algunos casos esta criba era necesaria (nadie elegía a *Rock*, siendo más lento y torpe que su homónimo *Astaroth*) o comprensible (*Sophitia* deja paso a su hermana pequeña, *Sigfried* no es sino *Nightmare, Edge Master* parece dejar su puesto como personaje que maneja todas las armas aleatoriamente al jefe final, *Charade* y *Hwang* es sustituido por su compañero de *dojo Hong Yunsung*), pero por otro lado *Lizardman* era uno de los personajes más seleccionados en todo Japón, por lo que su desaparición, habiendo dejado a otros menos importantes como *Yoshimitsu*, es un tanto frustrante.



En la otra cara de la moneda, contamos con almas nuevas como son los ya citados *Hong Yusung*, que estudió en la misma escuela de artes marciales que *Hwang*, *Cassandra*, la hermana pequeña de *Sophitia* que en esta ocasión no lucha por el Dios *Hephestos,* en quien no cree y *Charade*, que no son sino los fragmentos de la espada gemela a la *Soul Blade* destruida que han tomado el cuerpo del hombre que las encontró y fue dado muerte por un grupo de ladrones, y con otros tantos como son *Talim*, una niña nacida en una familia de indígenas chamanes y *Raphael*, un ex-aristócrata francés comecaballo que tras verse empobrecido comienza a luchar por los valores del pueblo. Con todo lo dicho, y echando un vistazo a los espectaculares escenarios con un detallismo tan perfeccionista que quita el hipo, podemos esperar una obra maestra que podría ser capaz de escalar el alto listón que dejó su predecesor, ***Soul Calibur*** en **Dreamcast**.





OTOGI

Tras el éxito cosechado por *Devil May Cry* (más en oriente que en occidente, aunque a mi parecer sea uno de los juegazos del siglo) todas las compañías vieron un buen filón en la mecánica del juego: Poner al héroe de turno (y si es una vieja gloria de la empresa mejor) en un juego *3D* lleno de acción por los cuatro costados, donde el personaje aumente notoriamente sus habilidades para enfrentarse a tanto bicho viviente por metro cuadrado, poniendo a prueba tus habilidades y tus nervios.

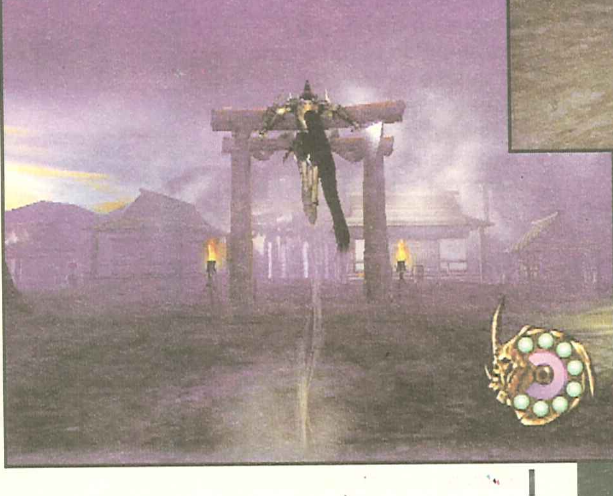
Aunque la gente lo clasifica como un *action-RPG*, yo más bien lo denominaría *action & survival game*, ya que en cierto modo bebe de los *survival games*, pero aumentando la acción en todo lo posible.



Así es como **From Software**, compañía casi desconocida, crea este ***Otogi***. Lo más extraño es que siendo una empresa japonesa se decida a realizarlo para **Xbox**. ¿Será porque es más fácil de programar? Sea como sea, un título tan estupendo como este no se ve todos los días en la consola de *Guillermo Puertas*, y menos que encajen tanto con los gustos de los *frikis* como nosotros, que solemos flipar literalmente con la cultura japonesa.



En este juego tú eres *Raiko*, un guerrero japonés experto en espada y brujería. En una tierra donde la oscuridad acecha en todos lados, plagada de monstruos y demonios, tienes que seguir las ordenes de tu superior, esta vez en forma de espíritu que habla directamente a tu corazón. Esta voz te orientará continuamente diciéndote los sellos mágicos que debes romper y los caminos a elegir, así como la forma de derrotar al malo de turno.



Gracias a la agilidad del personaje (que prácticamente vuela) la lucha contra los enemigos es más bien fácil. *Raiko* tiene como ataque principal una espada, e igual que en ***Devil May Cry***, puedes conseguir un montón de armas (hasta un total de trece), así como conseguir cuatro hechizos llamados *Genbu*, *Souryu*, *Suzaku* y *Byakko*, que puedes potenciar hasta tres niveles. Para quienes conozcan las criaturas místicas, se pueden hacer una idea de la habilidad que te ofrecen: *Genbu* te da el poder del hielo, *Souryu* el de la luz, *Suzaku* el del fuego y *Byakko* el del rayo, cada uno con sus pros y sus contras dependiendo de la situación.



Uno de los puntos negros, y nunca mejor dicho, es la extrema oscuridad del juego. La casi ausencia de luces es desesperante (por ejemplo, las velas y el fuego que encuentras en el camino, se ven a la lejanía pero no proyectan luz alrededor de ellas) incluso poniendo el brillo del juego al tope (muy recomendable) todavía continua siendo un tanto oscuro. Lo que pasa es que entonces nos damos todavía más cuenta de que los gráficos no son precisamente una maravilla, o al menos no para una consola tan potente como **Xbox** que nos ofrece maravillas como los últimos ***Dead or Alive***.

Lucha entre la luz y la oscuridad

Los que jueguen a la nueva versión de ***Shinobi*** en *3D* encontrarán muchas similitudes con este título, sólo que el personaje principal en vez de ser un *ninja* es un guerrero (por cierto, calcado a *D* de ***Vampire Hunter D***) y en vez de una bufanda lleva el pelo tan largo que le llega a los tobillos. Eso sí, *Raiko* es algo más torpe que el *ninja* de **Sega**, por no hablar de nuestro héroe *Dante*.

Quizás a todo esto le influyen (aparte de que el personaje es algo torpe de por si) varios elementos. El primeros y principal es el propio motor del juego, un poco brusco de más y un poco lento. Eso es algo a lo que te acabas acostumbrando, pero lamentablemente está ahí. Otra cosa inmediatamente influenciado por lo anterior son las pésimas cámaras, que tienen la mala

sombra de apuntar al lado contrario de donde quieres mirar. Aunque se puede solucionar con el *stick* analógico derecho, no deja de ser un fastidio. Quizás si fuesen un poco más rápidas al desplazarse quedaría bastante mejor.

El sonido es particularmente bueno. La música es una maravilla, con muchos toques orientales y melodías agradables. Podría ser digna de una secuela de ***Tigre y Dragon***, y junto a las misteriosas voces de los personajes el misticismo del juego queda realzado. El sonido es sobre todo espectacular. Pasos, golpes explosiones... todo suena de forma muy nítida, y con los 5.1 el estruendo de los cascotes de piedra cayendo es escalofriante.

Pese a todo lo comentado anteriormente, y eliminando las odiosas comparaciones, el juego es tremendamente jugable y muy divertido.

Puedes crear combos entre las distintas armas y ataques mágicos, no paramos de pegar a todo lo que se mueve, de plataformear y de gritar al tiempo que escuchamos explosiones por todos lados... ¡Pura adrenalina!

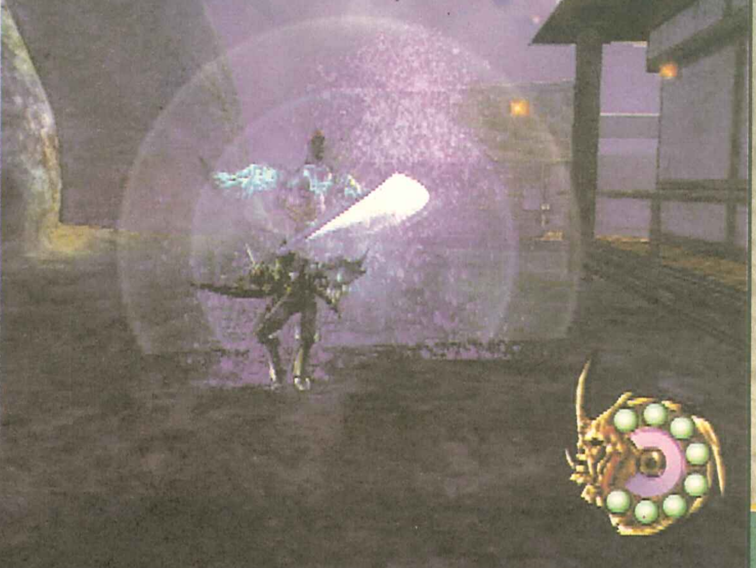


A la espera de la versión en ingles (y a ser posible una *PAL*) el disco japonés no ofrece muchos problemas de lenguaje. El juego es bastante lineal y no tiene apenas puzzles ni demasiadas cosas raras donde atrancarse. Lamentablemente si no sabemos japonés nos vamos a enterar poco de la historia (yo sólo escucho hablar sobre sellos mágicos y cosas así) pero seguro que te os lo vais a pasar de maravilla con las 29 fases del título. En definitiva, tenemos uno de los pocos juegos japoneses y de calidad que dispone la buena de la **Xbox**, y una pequeña joya para todo buen *friki*. Sólo esperemos que de llegar aquí puedan depurar un poco más el motor de juego y algunos detalles más, al igual que ocurre con muchos títulos. Eso sí, en general nos hemos llevado una buena impresión.



Los decorados, aunque grandes, pecan de pobres en detalle. Las texturas tienen una resolución algo bajas y guardan demasiado parecido entre si. Al final parece que estás jugando al juego del escondite porque la mayoría de los monstruos se camuflan continuamente entre el fondo. En contraposición a esto, un detalle nada despreciable es la gran interactividad que existe con el entorno. Casi todo lo que vemos puede acabar destruido a cada golpe, desde candelabros, puertas, escaleras o pequeños altares hasta casas completas, todo un espectáculo.







El terror en estado puro llama de nuevo a tu puerta. Por fín *Clock Tower* salta a los 128 bits de Sony, después de casi siete años desde su última aparición, con una clarísima evolución de los valores que la vieja compañía Human desenfundó en PSX. Ahora los desarrolladores de Capcom han explotado todos los aspectos que hicieron grande al "terror persecutorio" para dar vida a la tercera entrega de una saga de culto en el género.

¿Recordáis aquellas peculiares apariciones del "tijeritas", quien se dio a conocer por sus aparatosas y ancestrales persecuciones juveniles a través de escenarios (escuelas, edificios y otras instituciones) de las que hacía gala al estilo característico de producciones cinematográficas (demostrando el lado más fiel del horror y el suspense) tales como ***Screem*** o ***Se lo que hicisteis el último verano***?

Ahora el género que en un principio consiguió lidiar **Human** en sus paranoicas historias del más allá, recibe una vuelta de tuerca de manos del equipo de desarrollo **Studio 3** de **Capcom**, ofreciéndonos la tercera entrega de la saga ***Clock Tower***, que tras una larga espera ha vuelto con una experiencia jugable más evolucionada, desagradable y personificada sobretodo por el magistral talento y trabajo de los mandamases *Koji Nakajima*, *Tatsuya Minami* y *Kinji Fukasaku* (el propio director del proyecto), principales responsables del juego.





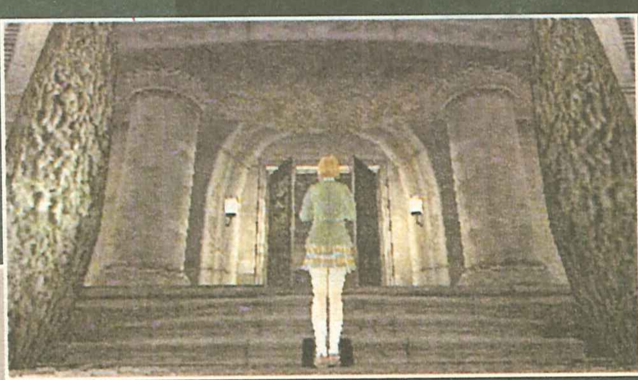
El resultado ha sido un *Survival Horror* 100% donde, a pesar de envolvernos en los efluvios de creaciones de esta compañía (los que no tragaron con el sistema del puntero, estáis de enhorabuena ya que **Capcom** (**Sunsoft**/**Flagship**) ha aportado su toque personal típico de la saga ***Resident Evil***), sin duda algo

Artículo "*Clock Tower 3*" por Los Pakos

diferente del género.

La desconcertante trama argumental comienza en un hotel donde *Alyssa Hamilton*, una guapa e indefensa colegiala con poderes psíquicos, viaja en el tiempo para vivir las peores de sus pesadillas en diferentes épocas de la Londres victoriana tras la desaparición de su madre. A través de la investigación de brutales crímenes y apariciones espirituales, *Alyssa* descubrirá que está predeterminada a luchar (como ya hicieran sus antepasados) contra una serie de psicópatas asesinos salidos del averno más oscuro y ominoso. Una retorcida mente y un afán por la muerte rondaba por la cabeza de estos sádicos asesinos sin alma, diseñados por el vehemente *Amemiya Keita*, con la descarada intención de provocarnos la incertidumbre más emocional y el miedo psicológico más profanador y la verdad es que lo consigue. Si ya tuvimos sustos de muerte surgidos de los sitios menos inesperados y sudamos adrenalina como cerdos huyendo del incansable y torpe *Scissorman*, imaginaros huir ahora de 5 engendros maníacos tras nuestros talones y especializados con un arma de lo más perturbador y acongojante. *Sledgehammer*, conocido como el engendro del martillo que aplasta cabezas, el individuo del traje de fumigación que rocía sus víctimas de pesticidas y ahoga en vertidos de ácido, o el demonio de las enormes hachas (¿y el "tijeritas"?)... son algunos de los mensajeros de la muerte que nos lo harán pasar canutas a lo largo de los diferentes escenarios temporales. ***A veces es mejor correr que luchar*** y el caso es que desvalidos y de forma inerme (hasta el enfrentamiento final con el enemigo), tendremos que apañárnoslas para librar el tormento de







Cuando *Alyssa* no disponga de algo que echarse a las manos para defenderse, ciertos momentos de peligro podrán ser solventados con bendecidas "*Rooper*" de agua bendita, muy útiles para mantener a raya a los abominables asesinos en serie, e indispensable para ver a los fantasmas.





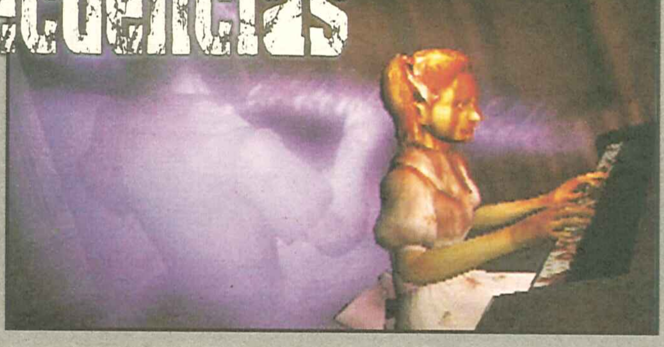


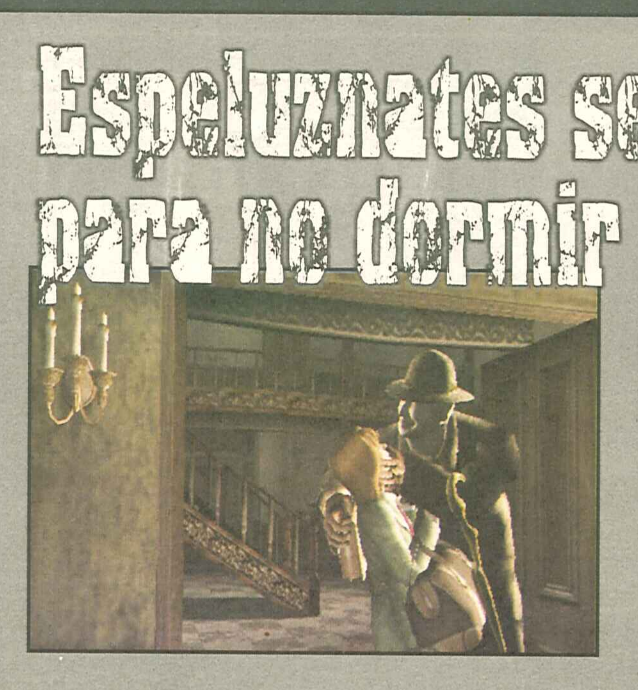
las armas, víctimas de nuestros persecutores, entregándoles un objeto preciado a su ser más querido o cercano, o bien acabando con nuestros acechadores valiéndonos sólo de provinciales huidas. De hecho la mayor parte de la aventura nos centraremos en ponerla muy en práctica si queremos evitar los fatídicos encontronazos y seguir sobreviviendo en nuestra ardua tarea. Defendiéndonos empuñando cualquier objeto cotidiano del escenario o bien escondiéndonos en puntuales lugares para evitar el mortal enfrentamiento. Cuando *Alyssa* esté malherida gradualmente una barra de pánico irá rebosando hacia los límites permisibles, influenciando a que perdamos el control de la protagonista, quedando por tanto vulnerables ante nuestros enemigos.



Aparte de los enemigos, la absorbente y variada aventura sigue la tónica general del juego: inverosímiles puzzles para descifrar, localización de objetos además de aberrantes acontecimientos y grotescos asesinatos que también estarán presentes mostrando sin ningún pudor la escalofriante debacle a la que nos enfrentamos. Resulta vivificante volver a experimentar todas las implacables persecuciones dentro de una perturbadora atmósfera sobria y opresiva que consigue dejarnos pillados bajo el constante acoso de un sonido ambiental sencillamente epatente y traumático que hacen completar técnicamente a ***Clock Tower 3*** como un título digno de la prole de **Capcom** (magníficos diseños de los personajes, enemigos y grandes y lúgubres escenarios aplicados sobre un bullicioso motor *3D* que deja patente los atributos del buen hacer de esta compañía), destinados a los fanáticos de los *Survival Horror* y a los adeptos de la vieja saga de **Human**, de los que en ningún momento se van

Espeluznates secuencias para no dormir





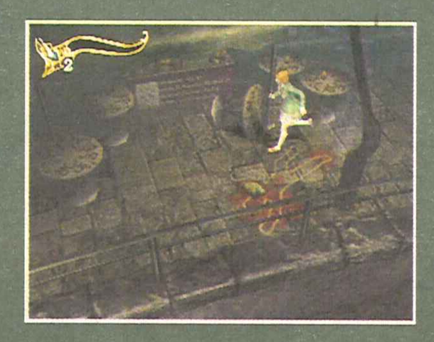
El director del salvaje film japonés "***Battle Royale***", Kinji *Fukasaku*, ha sido el encargado de amenizarnos la aventura con fluidas secuencias de animación *CG* realizadas con la técnica *motion capture* y aunque el corte escalofriante de estas no alcanzan ni mucho menos el nivel macabro en el que ***Silent Hill 3*** desemboca, la crudeza y realidad del juego de **Capcom** dejará helados a más de un jugón.

a sentir decepcionados. Sólo hace falta que comprobéis vosotros mismos si la larga espera ha merecido la pena.

Los clásicos del terror, nunca mueren.

Y los fans de aquella mítica y aterradora aventura ***Clock Tower "First fear"***(1995/1997) sabrán comprobar y reconocer todas las bases y elementos que se han hecho interés en recuperar (siete años después de la aparición del *remake* sin censura del cartucho de **Super Famicom** para **Psx/Psone**) la esencia y mecánica habitual de la saga, dentro del nuevo juego de **Capcom**, desplegada ahora con una estilización totalmente renovada y una calidad gráfica abismal con respecto al serio acabado de **Human**. Más tarde, los usuarios españoles recibiríamos a ***Clock Tower*** (1997), el único título





que no pasaría desapercibido en nuestro país y donde se justificaría el nacimiento de una saga que acabaría con el lanzamiento en Japón de ***Ghost Head / The Struggle Within*** (1999), algo así como la tercera entrega en la que al aparecer nuestro entrañable hombre de las tijeras dejaría de aparecer para dar paso a una hornada nueva de encarnaciones del mal venideras del propio infierno y fenómenos paranormales que servirían de fuente de inspiración en la mayoría de los juegos de esta compañía. Además una siempre cargada atmósfera y unos sólidos argumentos (con un montón de finales para desentrañar) que harían temblar a cualquiera... completaron sin duda los orígenes de las obras maestras del peculiar terror que **Human** nos ofreció.









Shining Soul

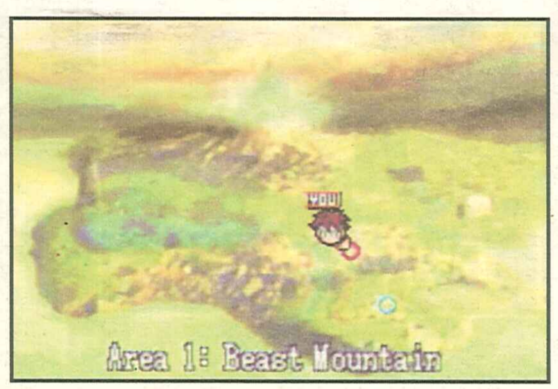
La última entrega de la saga *Shining* de Sega para Game Boy Advance se queda un poco corta en lo que a calidad de juego se trata y nos presenta un título al más puro estilo *dungeons* llamado *Shining Soul*.

El *Dark Dragon* ha traído la desgracia y la oscuridad al mundo desde hace muchos años ayudado por sus cinco lacayos. Sólo el héroe legendario del alma podrá derrotarlo y contener su poder destructor dentro de la espada legendaria. Es decir, que nos toca volver a ser el héroe salvador del mundo y derrotar a todos los malos que se nos presenten.

...y es que las buenas historias en los juegos no abundan últimamente.

Para realizar esta peligrosa misión podremos elegir entre cuatro tipos de héroe: *guerrero*, *mago*, *arquero* y *dragonute* (que es un especie de *dragón* que anda a dos patas). Cada uno de ellos es totalmente diferente del resto y posee sus ataques exclusivos. El *guerrero* es el más nivelado de todos aunque no puede aprender ninguna magia y sus ataques son cuerpo a cuerpo (posee un gran poder físico). El *mago* efectúa ataques a larga distancia pero son algo lentos de realizar, aunque en niveles altos sus ataques hacen mucho daño y puede aprender magias tan útiles como la de darse vida. El *arquero* es el más rápido de todos y sus ataques son de larga distancia (aunque no tiene mucho poder físico su rapidez lo hace muy bueno). Por último tenemos al *dragonute*, que es fuerte y robusto, por lo que al recibir ataques le quitan muy poca vida y al hacerlos quita mucha (pero es lento y torpe). Una plantilla de luchadores totalmente básica y vista en multitud de juegos de estas características.





El juego se divide en 8 zonas y cada una de ellas posee 10 niveles, menos la primera que posee 3 y la última que tiene 15.

La forma de juego es muy sencilla pero a la vez engancha sobremanera, haciendo que no puedas apagar la consola durante horas. Todo la acción se realiza con un único botón, el de ataque. Aquí no hay turnos ni nada por el estilo, tan sólo avistar a los enemigos, ir a por ellos y pegarles hasta matarlos (eso sí, teniendo que esquivar sus golpes).

Gracias a un mini-menú que abriremos con el botón *L* podremos elegir entre tres armas diferentes y así cambiar rápidamente en medio de un combate para usar espada, hacha, lanza, arco, magia o lo que sea que nos parezca oportuno en cada situación. Con el botón *R* abriremos otro mini-menú donde podremos tener tres tipos de objetos diferentes, parte totalmente fundamental para poder terminar el juego ya que uno de estos

objetos debe ser siempre algo que reponga vida de una forma rápida.

Una de las mejores opciones que nos presenta este juego es la posibilidad de jugar varias personas a la vez por medio del cable *link*. De esta manera cada mazmorra se pasará mucho más rápido y sin demasiados problemas.

Un punto negativo del juego es la falta de *pause*. En ningún momento podemos parar la acción totalmente ya que si entramos al menú de objetos o niveles los enemigos nos pueden seguir dañando. La única manera de poder descansar un rato es acabar con todos los enemigos de un nivel para que así nadie nos pueda dañar, y os aseguro que hace falta descansar de vez en cuando ya que subir pisos y pisos sin parar de matar bichejos llega a cansar un poco.

El número de objetos que podemos llevar en cada mazmorra es limitado (tan sólo 25) y uno de los espacios siempre está lleno con la bolsa del dinero, así que no podemos hartarnos de coger todo lo que queramos, aunque gracias a un *item* muy útil podremos volver al poblado aunque estemos en mitad de una mazmorra kilométricamente enorme.

Tan sólo podremos ir a un poblado, como pasa en la mayoría de los juegos *dungeons*, y en él podremos reponer vida, comprar y vender armas, armaduras y objetos, y obtener información de las zonas por las que vamos.

Los gráficos del juego son bastante vistosos y los personajes y enemigos del juego son de un tamaño grande. Los escenarios no destacan principalmente aunque en cada zona del juego son totalmente diferentes y no se suelen repetir.

La jugabilidad es muy simple y todo se basa en pegar y esquivar, sin mayor complicación, lo que la hace quizás demasiado pesada y repetitiva.

Con seguridad lo peor del juego son las músicas, que sin exagerar duran una media de cinco segundos por tema, lo que hace que cuando estás dos horas en una mazmorra y la música se repite cada cinco segundos empiezas a maldecir al compositor musical.

Shining Soul es un juego demasiado simple aunque engancha muchísimo y al final lo pasas bastante bien. La duración es la justa, ya que unas cuantas fases más lo hubieran hecho demasiado pesado. De todas formas al acabarlo nos brindan la posibilidad de jugarlo otra vez en modo avanzado, es decir con enemigos más fuertes y todo el nivel acumulado se mantiene, lo que hace querer jugar otra vez para dejar al personaje en nivel maestro. Si a esto le sumamos que está en castellano (aunque con bastantes faltas de ortografía y con frases sin sentido) pues hace que sea una buena propuesta para quienes tengan una **Game Boy Advance** y les gusten los juegos de mazmorras. Eso sí, sin lugar a dudas no estamos ante el mejor ***Shining*** de la saga.







La forma de ir subiendo niveles está muy bien ya que su simpleza la hace eficaz. Con cada nivel que consigamos matando enemigos tendremos la oportunidad de subir dos características distintas del personaje. Uno son los puntos de *vida*, *defensa*, *inteligencia* y *acierto*, a los que podremos hacer que suban 4 puntos por *nivel*, y la otra es subir aspectos concretos y exclusivos de cada uno de los cuatro héroes del juego, como por ejemplo sus armas, poder de penetración en armaduras, poder de regeneración o mayor distancia para las armas arrojadizas. Así poco a poco cuando vayamos subiendo de nivel podremos moldear a cada uno de los personajes de la forma que más nos guste, y si jugamos mucho podremos llegar a tener todas sus características en nivel maestro.

Según el nivel de las armas podremos realizar el ataque más efectivo de todo el juego, con el que las cargas para lanzar un ataque devastador. Para realizar esto tan sólo tendremos que dejar pulsado el botón de uno a tres segundos (según el nivel del arma) y propinaremos un ataque especial que daña a varios enemigos a la vez. Lógicamente cada personaje y cada arma tiene ataques totalmente diferentes.







PANZER DRAGOON ORTA

La saga *Panzer Dragoon* siempre ha gozado de una muy buena calidad en todos los sentidos. Desde que apareciese la primera entrega en Saturn sorprendiendo a más de uno por su gran calidad ha pasado ya bastante tiempo, pero de nuevo Sega nos sorprende con esta magnífica cuarta entrega llamada *Panzer Dragoon Orta* creada para la potente Xbox. El juego nos brinda una excelente jugabilidad, unos magníficos gráficos y unos extras de una calidad y cantidad pocas veces vista en un videojuego.

Todo comenzó cuando una antigua civilización corrompida por el poder destruyó todo cuanto había a su alrededor. Miles de años después nos encontramos con un mundo totalmente mutado, lleno de razas de animales y de personas diferentes. Las gentes que aun sobreviven se reúnen en tribus dispersadas por todo el devastado mundo. Una de estas tribus encontró unos antiguos yacimientos de la era primaria y gracias a ellos fueron capaces de crear armas de destrucción y naves voladoras con las cuales fueron aniquilando a las otras tribus que poblaban el planeta y al cabo de los años se formó el *Imperio* que dominaba a casi todos. Las leyendas cuentas que una chica llamada *Azel*, ayudada por un poderoso dragón negro, fue capaz de derrocar al poderoso *Imperio*, pero de esto hace ya mucho tiempo y de nuevo el *Imperio* ha tomado fuerza, incluso más que antes, y está dispuesto a todo con tal de conseguir el control absoluto del planeta. La llave para la salvación de este mundo condenado de nuevo a la destrucción la tiene una chica llamada *Orta*, quien siempre ha vivido sola y en cautiverio, aunque será ayudada por un dragón que la liberará y guiará al cumplimiento de su destino: la salvación del mundo.



Aunque estamos ante la típica historia ya narrada en infinidad de *animes* y videojuegos, en ***Panzer Dragoon Orta*** está ambientada y contada de tal forma que realmente impresiona y gusta, narrada desde un punto de vista muy realista, llena de pequeños detalles que la hacen destacar del resto y sobretodo muy bien documentada en la sección de extras que más adelante se comentará.



Artículo "*Panzer Dragoon Orta*" por Solid Snake (*solid_snake_@mixmail.com*)

JUGABILIDAD

La jugabilidad se ha visto bastante incrementada respecto a las dos primeras entregas de la saga, habiéndose incorporado una gran suavidad en los movimientos y una dificultad bastante mejor medida, no llegando a ser infernal como en la primera parte.

La mecánica básica del juego permanece idéntica a las anteriores entregas de la saga (es decir al 1 y 2), ya que el 3 fue un *RPG* y los combates con el dragón difieren en varios puntos clave, pues no es un juego de acción propiamente dicho, aunque también conserva casi todas las características propias de la saga. Esto quiere decir que en ***PD Orta*** podremos realizar los mismos ataques y movimientos de siempre: disparo simple, marcar a un número de enemigos y disparar varios lásers que acaban con todos ellos a la vez, girar la cámara hacia los cuatro puntos cardinales y esquivar los ataques moviendo al dragón (una mecánica de juego simple pero efectiva y muy adictiva).

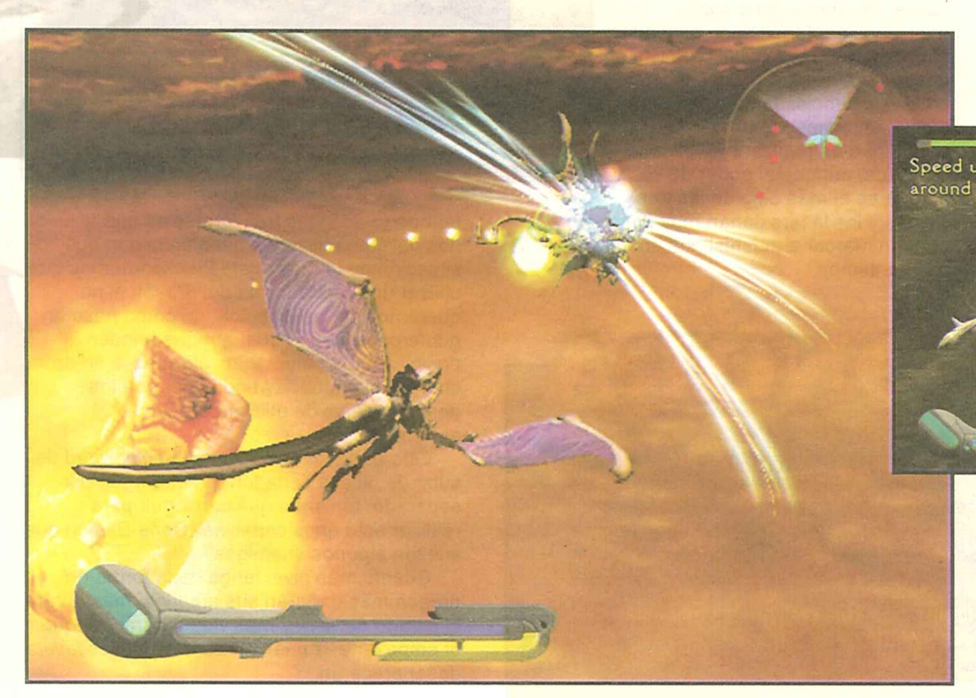
Como puntos destacables podemos observar la posibilidad de descargar un super ataque llamado ataque *berserk* que al ser lanzado



Los gráficos del juego son totalmente increíbles donde se nos muestran enemigos de enorme tamaño moviendose suavemente por la pantalla rodeados de cientos de enemigos pequeños, todo esto acompañados de efectos como lluvia, polvo y viento y sin olvidar unos escenarios de un alto realismo que se mueven a gran velocidad. Yo personalmente sólo he visto en dos ocasiones que el juego se ralentice y las dos fueron cuando utilicé el estado *berserk* en una zona plagada de enemigos, por lo que no os preocupéis por este aspecto.

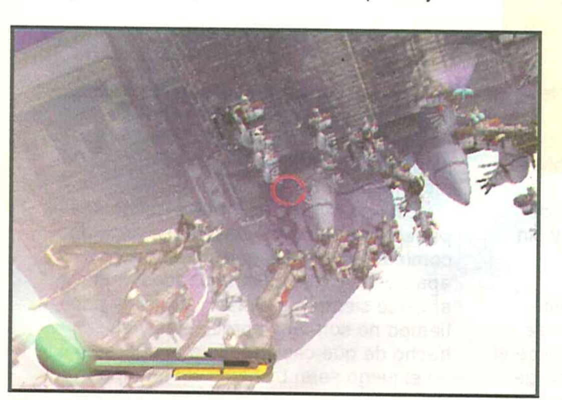
Uno de los puntos gráficamente hablando más fuertes del juego son los jefes finales, siempre de inmenso tamaño y plagados de detalles y suaves movimientos.

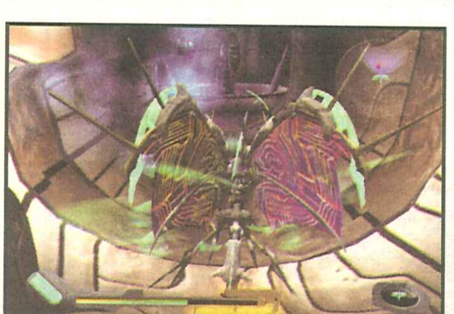
Esto no quiere decir que el juego sea perfecto en sus gráficos, ya que aspectos como algunos personajes secundarios aparecen no muy bien acabados, aunque al verse siempre a cierta distancia y poco tiempo no son muy apreciables y el hecho de que casi todo lo que aparece en el juego sean bichejos sin una forma muy definida y escenarios que pasan ante nuestros ojos a gran velocidad a los que no podemos apreciar bien los detalles ayudan bastante a disimular ciertos fallos. Pero en total se consigue un aspecto gráfico excelente.



Panzer Dragoon Orta **es sin duda de lo mejor que podemos encontrar en Xbox. Gráficos muy buenos, magnífica banda sonora, impresionante jugabilidad y una duración muy elevada. Poco más se le puede pedir a un juego. Haceos con él ya que no os decepcionará en absoluto.**

contra los enemigos producirá un gran daño y nos dejará inmunes durante unos segundos. También podremos realizar un movimiento llamado *glide* con el cual podremos aumentar la velocidad del dragón y disminuirla, siendo sumamente efectivo para esquivar ataques enemigos y totalmente necesario para ciertos jefes de fin de nivel por cuyo alrededor tendremos que ir moviendonos utilizando el *glide*. Otro punto destacable es que podremos mutar en tres formas diferentes al dragón protagonista. Una de ellas es la básica (*Base Wing*) y más efectiva, que se caracteriza por tener la opción de marcar a un alto número de objetivos a la vez por los lásers y una movilidad media que nos permite realizar *glide* dos veces seguidas. También tenemos la forma pesada (*Heavy Wing*) con la que conseguiremos un poténte haz de disparos y unos lásers que dañan casi el doble que los del dragón base, aunque no podremos utilizar el movimiento *glide*, lo que hace a esta forma la menos aconsejable por su torpeza. Por último tenemos la forma ligera (*Glide Wing*) que tiene como principal característica un continuo y rápido disparo muy útil para destruir a numerosos enemigos de poca resistencia. También goza de movimientos muy rápidos y con posibilidad de realizar tres *glide* seguidos, aunque el poder de ataque es el más bajo de las tres formas y los lásers dañan muy poco, pero pueden marcar a muchísimos enemigos al mismo tiempo.





La duración del juego es bastante elevada, ya que sus 10 fases son de gran longitud y, aunque no todas, en su mayoría están compuestas por varias rutas diferentes, lo que hace que tengamos que jugar varias veces para poder pasar por todas ellas.

Aunque cada nivel se juega sin interrupción, se podría decir que cada uno de ellos está dividido en una porción de fase seguida de un mini-jefe + otra porción más de fase que nos lleva al jefe final del nivel. Las fases 9 y 10 no siguen este patrón ya que se componen únicamente de un enfrentamiento contra un jefe final.

Tras terminar cada fase nos darán una puntuación según varios conceptos realizados como el número de enemigos abatidos, las veces que hemos sufrido impactos o la velocidad con la que hemos acabado con el jefe de final de fase, consiguiendo al sumar todas las puntuaciones de las 10 fases un rango sin otra utilidad que retarnos a superarlo.

Orta...
I have been searching for you.



Lo bueno de estas tres formas es que el juego nos obliga a utilizarlas pues en según qué situación de la fase o jefe final tendremos que utilizar una u otra forma del dragón si no queremos ser aniquilados, no como pasa en numerosos juegos que, aunque brinden la posibilidad de cambiar los ataques, a fin de cuentas siempre hay uno mejor que los demás y dejas de utilizar el resto del armamento.

Otro punto destacable es la posibilidad de subir de nivel a cada forma del dragón por separado, teniendo que conseguir para realizar esto unas capsulas (*Gene Bases*) que sueltan algunos enemigos.

Cuanto más nivel tenga cada forma de dragón más dañarán sus ataques, más durará el estado *berserk* y más vida tendrá, aunque al empezar una nueva partida todos los *levels* desaparecerán.

BANDA SONORA

La banda sonora del juego es simplemente increíble, como siempre ha pasado en esta saga. Esta vez las músicas se alejan un poco del estilo orquestal de los anteriores juegos y toman un sonido algo más sintético, consiguiendo una ambientación algo más extraña, perfecta para los escenarios por donde trascurre este juego. Mención especial para la canción del final, cantada en el idioma utilizado en el mundo ***Panzer Dragoon*** (un dialecto inventado) que es maravillosa.

También dejar claro que todo el juego está hablado en este dialecto inventado, lo que le da un mayor realismo al mundo. Como es lógico todas las conversaciones están subtituladas y en el caso de España están en castellano.

EXTRAS

Los extras que nos ofrece ***PD Orta*** son muchos y muy variados, sin duda un punto que aumenta la vida del juego considerablemente ya que realmente se juega más tiempo a los extras que al propio juego.

Esta opción he sido llamada *Pandora's Box* y en ella encontramos cosas como las siguientes:

Sin duda lo que más llama la atención de primeras es la inclusión del ***Panzer Dragoon*** de **Saturn** totalmente completo, es decir el juego íntegro y gratis. Lo "malo" del asusto es que si teníamos un recuerdo magistral del juego se nos va al traste nada más ponerlo. Para que engañarnos, el ***Panzer Dragoon*** 1 ahora es una completa acumulación de fallos. Una muy mala jugabilidad torpe y brusca, una dificultad demasiado elevada, una duración muy corta y sobretodo unos gráficos que te incitan a quitarlo... aunque por sus increíbles músicas parece no haber pasado el tiempo. La inclusión de este juego está bastante bien, aunque hubiera sido mucho mejor que incluyeran el ***PD2*** o mucho mejor, el ***PDAzel***, aunque esto es ya pedir demasiado.

En la opción *Sub Scenarios* podremos jugar con otros personajes aparecidos durante la historia del juego y vivir las experiencias de ellos, es decir que si cierto personaje nos acompaña en una determinada fase y este se desvía por otro camino y lo perdemos de vista, nosotros podremos jugar esa parte que no vimos en la historia base del juego. De esta manera podremos manejar tanto a personajes de nuestro bando como a personajes del bando contrario, pudiendo conocer así los dos puntos de vista.

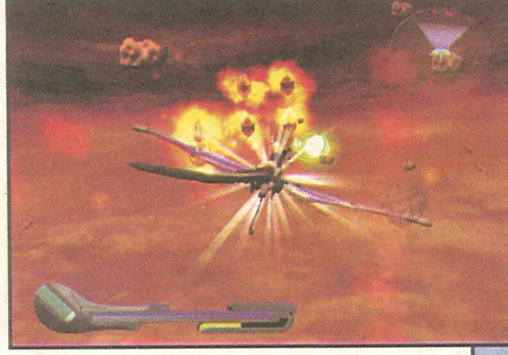
Aunque la parte más importante de la opción *Sub Scenarios* es la de poder jugar la historia de *Iva*, un niño perteneciente al *Imperio* e hijo de uno de los más brillantes científicos del reino. Esta sub-historia se divide en 7 completos capítulos con su historia, música, fases y forma de control totalmente diferentes a lo visto en el juego base, lo que hacen de esta opción de juego más que de un mero extra. Es más bien como otro juego adicional dentro del ***PD Orta***, aunque como es lógico de menor duración. Personalmente el guión de esta historia me gustó bastante más que el del juego base, sobretodo el final.

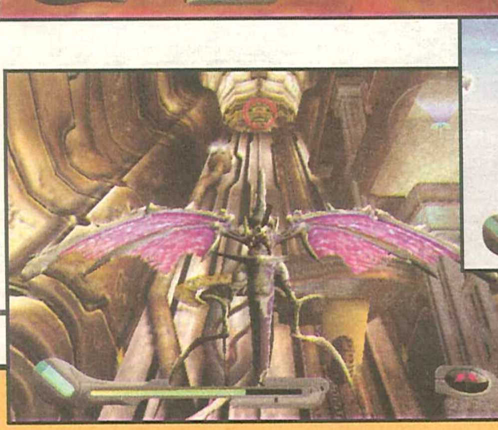
Por otro lado tenemos la opción de la enciclopedia, que es una inmensa base de datos con todo lo relacionado con este mundo. Desde los dragones hasta la más pequeña nave perteneciente al *Imperio*, donde podremos enterarnos de detalles tales como peso, dimensiones e historia de los artefactos que aparecen en el juego, como de la vegetación que nace en cada parte del mundo o cualquier otro aspecto. Es decir, todo hasta el más mínimo detalle, un magnifico trabajo de invención por parte de **Sega**. Incluso podremos observar el modelo *3D* de cada uno de los artefactos del Imperio y rotarlos, ampliarlos...

En el apéndice, otra de los extras del juego, podremos ver todas las escenas generadas por la consola al igual que todos los videos que aparecen en el juego, sin olvidarnos de la totalidad de las ilustraciones. Si esto parece poco también se han incluido videos tales como principio y final del ***Panzer Dragoon*** y ***Panzer Dragoon Azel*** e ilustraciones especiales como imágenes de promociones, imágenes de finales e imágenes de personajes del ***PD Orta***, ***PD*** y ***PD Azel***. Realmente muy pero que muy completo.

Ahora bien, no os esperéis que todos estos extras del *Pandora's Box* se nos den por la cara. Tendremos que conseguirlos a base de realizar ciertas cosas, como pasarnos el ***PD Orta*** y el ***PD*** de **Saturn**, terminar ciertas fases con niveles altos de *ranking*, realizar todas las sub misiones de los sub-escenarios y cosas por el estilo.

Y por último tenemos el extra llamado *Box Game* en el que podremos jugar la fase o jefe que queramos con ciertos añadidos especiales, como por ejemplo tener vida infinita, *berserk* infinito, morir de un solo toque, tener los niveles de los dragones al máximo, jugar con diferentes dragones, que los pilotos de los dragones sean otros como por ejemplo *Iva*, *Azel* o *Orta* con otros trajes y un montón más de cosas. En esta opción tampoco tendremos todo abierto, por lo que habrá que desbloquear a personajes, ropas, dragones, etc realizando diferentes cosas. Sin duda el extra que más vida le da al juego.





Artículo "*Devil May Cry 2*" por Solid Snake
(*solid_snake_@mixmail.com*)

Devil May Cry 2

Alucinantes gráficos, inmejorable acción, banda sonora de lujo... y otros muchos aspectos más hacen que uno de los juegos más esperados de Capcom, este *Devil May Cry 2*, sea un excelente título a tener en cuenta, pero como ya se veía venir no consigue superar a la primera entrega. ¿Desilusión? ¿Decepción? Ni mucho menos, estamos ante uno de los mejores juegos de Playstation2.

Esta vez la historia se sitúa en Dumary Island y sus alrededores, donde *Dante*, hijo del legendario *Sparda*, aceptará una nueva misión: recuperar unos objetos sagrados y proteger a *Lucia*, la hija adoptiva de *Matier*. *Lucia* que es una gran experta en las *artes ninja* también intentará reunir los objetos sagrados antes de que *Arius* los consiga. *Arius* es el líder de una corporación internacional que quiere llegar a convertirse en un dios y para esto necesita reunir todos los objetos sagrados. Cómo no, *Dante* estará allí para impedir que esto suceda.

Una historia demasiado quemada y sin ningún tipo de aliciente, muy distinta a la de la primera entrega, que aunque no era una maravilla, por lo menos ofrecía un mejor guión y diálogos.

Profundizando algo más en este tema, al jugar nos percatamos de que los diálogos han sido casi excluídos del juego. Uniendo a todos los personajes nos encontramos con que no tienen ni cinco minutos de diálogos, lo que hace que la parte del guión y sobretodo la de las conversaciones sea mucho peor que la primera entrega.





Aunque no sea muy importante para el guión y desarrollo del juego, a mi personalmente de lo que más me gustaba de ***DMC*** era las veces en las cuales *Dante* se metía con los monstruos del juego y les plantaba cara como si fueran ridículos gusanos. Esto marcaba claramente la personalidad de *Dante*, pero por algún motivo que no llego a entender en esta segunda parte ya no existen estos diálogos de inicio de combate, algo que para mucha gente le bajará bastantes puntos al juego.



SALIÓ DE JAPÓN

JAPÓN

Lo que más llama la atención de primeras en este juego es que ha sido dividido en dos *DVDs*, uno de ellos para *Dante* y el otro para *Lucia*. Algo muy parecido a lo visto hace ya bastantes años en ***Resident Evil 2*** donde cada *CD* estaba enfocado a un personaje del juego. Lo extraño de esta ocasión es que realmente no hacen falta dos *DVDs* para almacenar toda la información del ***DMC2*** ya que los videos, conversaciones y prácticamente todas las fases de cada una de las historias de *Dante* y *Lucia* son idénticas (salvo pequeñísimos fragmentos), y de hecho este juego posee tan pocos videos y diálogos que en un *DVD* entraría todo sin problemas (más bien sobradamente). Esto sólo demuestra que **Capcom** quiere hacer creer al público que por tener dos *DVDs* el juego va a ser más largo y mejor, pero todo es una estrategia comercial.



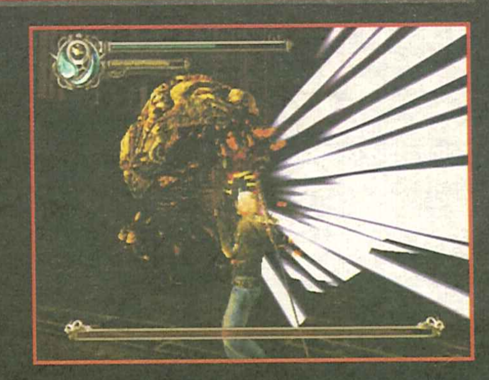
A la hora de jugar nos encontramos con una forma de manejo muy parecida a la vista en la primera entrega, con la diferencia de que desde un principio tenemos la posibilidad de realizar un gran número de movimientos que *Dante* ya aprendió en su anterior aventura, más unos cuantos más totalmente nuevos como la característica de correr por las paredes.

La acción del juego es excelente pues siempre nos mantiene en tensión por la gran cantidad de enemigos que aparecen y la forma de terminar con ellos, fácil de realizar y muy adictiva, pudiendo hacer todo tipo de combinaciones de movimientos y armas.

La velocidad del juego se ha visto incrementada respecto a la primera entrega, lo que le da a la acción aun más intensidad y gracias a los sencillos movimientos de esquive nos resulta muy fácil desviar los golpes.

Tanto *Dante* como *Lucia* poseen los mismos movimientos básicos y la manera de realizarlos es idéntica, aunque el efecto, rapidez y número de golpes que realizan varía un poco de uno a otro personaje.

Hasta aquí todo bien, empezamos a jugar con un gran número de ataques y movimientos y todo hace esperar que esta vez vamos a poder realizar y aprender muchísimos más movimientos que en ***DMC***. ¡Qué gran desilusión al comprobar que no aprendemos ni un sólo ataque más durante todo el juego y que los magníficos guantes de *Ifrit* han sido eliminados! Por ello nos encontramos con que *Dante* realiza menos ataques que en la primera entrega, sumandose así otro punto negativo para esta segunda parte.



Gráficamente encontramos puntos bastante buenos y otros malos. El modelado de los personajes principales está bastante bien, las caras son muy realistas y presentan algunos movimientos faciales. En el cuerpo vemos gran detalle en las ropas, aunque en las escenas de conversaciones generadas por la consola podemos notar que cuando un personaje entra en pantalla por unos instantes el pelo y otras partes del cuerpo que sean movidas automáticamente por el motor gráfico de la **PS2** tardan unos instantes más en aparecer, con lo cual por ejemplo vemos a *Dante* o *Lucia* calvos durante un pequeñísimo momento, algo realmente difícil de apreciar pero si eres de los que se fijan en todo lo notarás.

Por otro lado cuando estamos jugando el personaje principal y los enemigos se ven demasiado pequeños. Esto hace que tangamos un mayor visionado de la zona por donde vamos, pero la cámara debería estar un poco más cerca de la acción en muchos momentos.

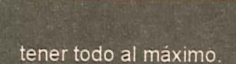
Los enemigos en general no están muy bien hechos, ni los jefes finales ni los simples monstruos básicos que aparecen siempre. Se notan demasiado las juntas de los polígonos y las texturas son bastante toscas, nada que ver con el buen acabado que poseían en la primera entrega.

Los escenarios son muy amplios y extensos y nos ofrecen muchas oportunidades para explorarlos, aunque muchos de ellos, sobretodo los ambientados en la ciudad, son demasiado simples y podemos ver edificios totalmente cuadrados, formados únicamente con una textura que hace de ventanas y demás objetos típicos en una fachada. Desgraciadamente vemos que este punto del juego vuelve a ser de peor calidad que lo visto en el ***DMC***.

LA MÚSICA

La banda sonora del juego es sumamente parecida a la del ***DMC***. Esto no es nada malo ya que este tipo de música encaja perfectamente con el estilo del juego en donde oiremos rockeradas en los momentos de acción y relajantes músicas a piano en situaciones de investigación y calma. Algunas composiciones musicales cambiarán según llevemos a *Dante* o *Lucia*. Se echa en falta alguna canción cantada como la del final del ***DMC***.





La duración del juego es algo corta y en no más de cuatro horas (la primera vez que juguemos) lo tendremos acabado. Lo bueno del juego es que han sabido jugar bastante bien con los *extras* que se consiguen al terminar cada modo historia, ya que se nos abrirán nuevos niveles de dificultad como el adictivo *Dante/Lucia Debe Morir* (ni por asomo tan difícil como en el ***DMC***) o la posibilidad de cambiar de ropa a los protagonistas. Esta vez la marca de ropa *Diesel* ha cedido varios de sus conjuntos a *Dante* y *Lucia*, por lo que podremos verles vestidos de calle.

Para poder ir eligiendo niveles de dificultad más difíciles tendremos que ir pasándonos el juego correlativamente con *Dante* y *Lucia*, es decir que si nos pasamos el juego en normal con *Lucia*, para poder jugar el modo difícil de *Lucia* tendremos que habernos pasado previamente el modo normal de *Dante* y así consecutivamente, con lo cual las horas de juego se multiplican bastante ya que nos tenemos que pasar el juego como mínimo seis veces para conseguir todos los trajes y ser agraciados con un soso cartelito que nos dirá que somos los *reyes del infierno*. Aunque sea repetir lo mismo una y otra vez, los modos de dificultad enganchan bastante y como además las armas y objetos potenciados guardan sus niveles pues nos incitan a seguir jugando para tener todo al máximo.

También podremos jugar con *Trish*, la chica demonio que *Dante* salva en la anterior entrega. *Trish* posee prácticamente todos los movimientos del *Dante* de **DMC2**, aunque al ir armada con la espada *Sparda* podrá realizar algunas de las técnicas que *Dante* no puede realizar en esta segunda entrega, como la de lanzar la espada dando vueltas. En las misiones submarinas podremos utilizar el arma lanza-rayos vista también en la anterior entrega.

Los niveles o misiones que posee *Dante* ascienden a 18 y las de *Lucia* a 13. Lo malo de esto es que muchas de las misiones se repiten entre ambos personajes, con lo que al final fases realmente diferentes son unas 20, menos que en la anterior entrega y por lo tanto menor duración de juego.

Como no, esta vez también tendremos que encontrar las *secret rooms* desperdigadas por todas las fases del juego. Casi siempre se encuentran tras puertas pero algunas veces están situadas en los sitios más raros e insospechados. En el modo historia de *Dante* podremos encontrar 60 habitaciones ocultas (20 en cada nivel de dificultad). Siempre se encuentran en el mismo punto, aunque no podremos entrar dos veces en la misma habitación si jugamos otra vez en el mismo nivel de dificultad. *Lucia* puede entrar en 30 habitaciones ocultas (10 por modo historia).

Algunas fases pueden tener dos habitaciones ocultas y otras pueden no tener ninguna. Otro *extra* más que alarga un poco la vida del juego, aunque os aviso que cuando llegamos más o menos a la mitad de las habitaciones ocultas el nivel de dificultad de estas es totalmente endiablado.





Devil May Cry 2 tan sólo ofrece un extra diferenciado del juego base y es el llamado *Bloody Palace*, que no es otra cosa si no una consecución de habitaciones ocultas a modo de *survival* en las que podremos conseguir muchas órbitas rojas y mejorar nuestro control del juego.

Los niveles del *Bloody Palace* son simplemente un espacio cuadrado de dimensiones los bastante grandes como para luchar libremente, en el que aparecerán enemigos del juego. Cuantos más niveles hayamos conseguido subir más difícil será derrotar a los enemigos y mayor número de estos aparecerán. Sin duda lo más destacable del *Bloody Palace* es el número de pisos que posee, nada más y nada menos que 9999 fases plagadas de enemigos. Habéis leído bien, prácticamente diez mil pisos, una cifra totalmente brutal y difícilmente alcanzable ya que por el piso 1.500 las cosas se ponen realmente feas.

Sin duda la persona a la que le guste la forma de lucha de este juego lo va a flipar con este modo, aunque a mi parecer pienso que **Capcom** se ha pasado un poco con el número de pisos y hacen de este modo una misión prácticamente imposible de superar. ¿La bonificación por terminar todos los niveles? Ninguna, solo un montón de órbitas rojas pero nada más, así que ya lo sabéis por si os decidís a intentar completar este dificilísimo modo de juego.

JAPÓN

Aunque cueste creerlo, ***Devil May Cry 2*** no llega a cumplir las expectativas que todos teníamos hacia él, ya que carece de muchos de los factores que hicieron tan famosa la primera entrega. Con esto no quiero decir que el juego no merezca la pena, de hecho ***DMC2*** es de los mejores juegos de ***PS2***, pero no es tan bueno como el primero y esto es muy fácil de comprobar: menor duración, escenarios menos atractivos y peor realizados, menos guión, menos movimientos, menos armas, demasiado fácil... ¿Qué más puedo decir? Sólo quiero dejar clara una cosa para que no sean mal interpretadas mis palabras, ***Devil May Cry 2*** es buenísimo y merece mucho la pena jugarlo, posee aspectos mejores que la primera entrega y otros peores, simplemente no supera a la primera parte, lo que no le hace en absoluto poco aconsejable, si no todo lo contrario, un juego de compra obligada. Pero que nadie se decepcione al jugarlo. Y es que como se suele decir, las comparaciones son odiosas.

LAS ARMAS

Las armas que podemos utilizar en el juego son estas:

Dante posee tres espadas diferentes, la *Rebellion* (empezamos con ella), la *Vendetta* (la más efectiva) y la *Merciless* (la más rápida). Cada una de ellas posee sus características propias de rapidez y eficacia contra los enemigos.

En las armas de fuego nos encontramos con cuatro posibilidades a utilizar.Las famosas pistolas *Ebony & Ivory*, la potente pero lenta *Shotgun*, las *Submachine Guns* (sin duda las mejores y más rápidas) y el *Rocket Launcher* que es muy efectivo contra enemigos lentos y sobretodo esencial para los jefes finales.

Lucia también posee tres armas de corta distancia, la *Cutlaseer* (empezamos con ella), la *Klymoor* (arma de efecto intermedio y no muy útil) y la *Zambak* (que es la más potente y mejor para usar).

La mayoría de armas arrojadizas que posee este personaje no son muy útiles, pero por el contrario posee las *Throwing Daggers* que probablemente sean el arma más eficaz de todo el juego. También tenemos los *Darts* (muy lentos y casi nunca aciertan), las *Clanky Bomb* (bombas de poca utilidad por su lentitud) y el *Bowgun* (que tan sólo podemos usar dentro del agua y con el cual podremos lanzar flechas *-sin este arma no podríamos pasarnos ciertas zonas acuáticas*).

Por desgracia no podremos potenciar las armas del juego con magia, como ocurría en la anterior entrega, pero sí que podremos subirlas de nivel consiguiendo unas órbitas rojas que hacen de dinero o puntos de compra.

Una parte importante en los enfrentamientos de este juego es la de transformar a *Dante* o *Lucia* en su forma potenciada o por llamarla de otra manera, su apariencia demoníaca. Para realizar esto deberemos rellenar una barra a base de matar enemigos, consiguiendo así llegar a cierto punto que nos permite la trasformación momentánea en la que nuestros ataques serán muchísimo más efectivos, rápidos y podremos realizar *counters*. La duración del estado demoníaco depende del nivel de magia que tengamos, el cual también se puede subir con órbitas rojas o bien encontrando por el decorado órbitas azules o trozos. Al reunir cuatro trozos tendremos una completa.

En el estado potenciado podremos realizar algunos movimientos diferentes e incluso podremos volar indefinidamente.

Esto se consigue equipandonos unas piedras que encontraremos durante el juego que afectan al estado demoníaco en cosas como dar mayor rapidez, más daño en el ataque, poder volar o poder bucear transformados. También podremos equiparnos con tres piedras de diferente poder elemental que son la de fuego, hielo y rayo, cada una de ellas apropiada para según que situación.

Existe una piedra de poder oculta llamada *Chrono Heart*, que nos da la posibilidad de ralentizar el tiempo cuando estemos en el estado demoníaco.





SUEÑO Y REALIDAD, DOS MUNDOS PARALELOS.

Todos los que buscasen una nueva aventura que permitiese revivir épicas historias llenas de fantasía y magia, ya pueden ver colmadas sus necesidades con *Dual Hearts* un Action-RPG que esperamos que Sony entertaiment corporation, pronto nos dé la oportunidad de disfrutarlo en nuestro país.

Sí, es cierto que no han sido muchos los juegos que en su afán por mezclar géneros han descuidado factores tan primordiales como la jugabilidad y la poco presente originalidad. Dada a la escasa oferta de *RPG*s en el mercado (aunque poco a poco la consola negra de **Sony** nos sorprende con buenos y mejores títulos), nadie mejor que el grupo de programación **Atlus** (otro de los grandes pioneros del género) para aportar un soplo de aire fresco, contribuyendo a rellenar este gran hueco con el desarrollo de ***Dual Hearts***, un tradicional *Action-RPG* de fantasía medieval que consigue desprender encanto y emoción por todos sus poros.

Sumidos en un entorno *3D* maravilloso, viviremos las desventuras de *Rumble*, un joven cazador de tesoros que llega a la isla *Sonno* en busca de la legendaria *Dream Stone* (*piedra del sueño*). Pero no será fácil obtenerla ya que el "mal" también persigue el mismo objetivo. Junto a *Tumble* (una criatura mágica enviada por la reina con la misión de destruir el sello del templo), que es la única esperanza de entrar en el mundo de los sueños, unidos viajarán por tierra, aire y mar, divagando y en numerosas ocasiones escapando de la pesadilla para poder

DUAL HEARTS

Artículo "*Dual Hearts*" por Los Pakos

conseguir las llaves perdidas que dan acceso a los orbes mágicas (esparcidas y perdidas tras un aparatoso accidente), necesarias para romper el sello del templo.

Detrás del argumento encontraréis un gran juego que cautivará seáis aficionados o detractores del género. Su desarrollo, como todo *RPG* de acción, sacará a relucir los elementos básicos de los que se ha ido alimentando al género. Desencadenados combates en tiempo real, diálogos entre pintorescos personajes o ampliadas posibilidades de aumentar algunas de nuestras habilidades y mejorar nuestras armas para sacar su verdadero potencial. Os resultará del todo familiar. ***Mushashiden***, ***Threath of Fate***, ***Sougaiki***, ***Dark Cloud*** y ***Forever Kingdom*** fueron algunos de los emblemáticos títulos que a imagen y semejanza compartieron la sencilla y adictiva mecánica

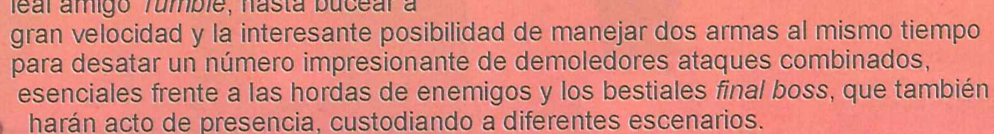


afincada para esta ocasión en importantísimas dosis plataformeras y de aventuras, arropadas con multitud de retos y puzzles, que quieran que no, conseguían beneficiar a que el desarrollo y ritmo de juego cobrase mayor dimensión en la materia de la jugabilidad, aportando una experiencia más completa y, por qué no decirlo, más compleja de lo que habitualmente ofrece este campo del rol.

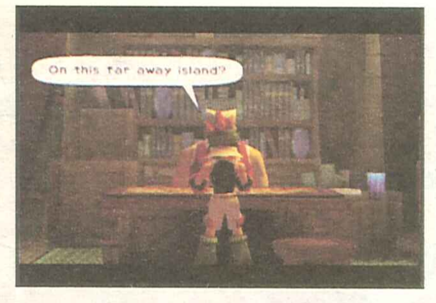
Pero donde el juego de **Atlus** puede presumir de cara a los grandes títulos y no llegar a sonrojarme por la vergüenza, es a nivel de calidad gráfica.

UN DUO INOLVIDABLE

La polivalencia de nuestro usurpador de los sueños no dejará a nadie fuera de dudas. Tal y como va siendo habitual en el género, podremos realizar nuevas acciones que irán desde cabalgar a lomos de nuestro leal amigo *Tumble*, hasta bucear a gran velocidad y la interesante posibilidad de manejar dos armas al mismo tiempo para desatar un número impresionante de demoledores ataques combinados, esenciales frente a las hordas de enemigos y los bestiales *final boss*, que también harán acto de presencia, custodiando a diferentes escenarios.





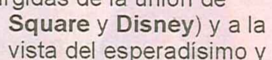








Visualmente ***Dual Hearts*** está claramente invadido por una belleza inaudita especialmente lograda por un atractivo motor gráfico de aspecto jovial con el que ambientaron con mayúsculas a más de 40 fases llenas de acción bajo el novedoso sistema de equipo, tras una experiencia única y engalanadas sobre una banda sonora de la que gozaba, con una calidad más que aceptable y de simpatía sin igual. En fín, todo un mondongo de posibilidades que le permiten codearse con pesos pesados de la categoría del maravilloso ***Kingdom Hearts*** (un insuperable torrente de virtudes y carisma, surgidas de la unión de **Square** y **Disney**) y a la vista del esperadísimo y revolucionario ***Dark Chronicles***. Con semejantes precedentes y unos merecidísimos méritos (sus cuidados diseños unidos al atractivo desarrollo de la aventura hacen de él un imprescindible en el formato **PS2**), no hace falta que os digamos que ***Dual Hearts*** es de esos títulos que prometen hacerte disfrutar de lo lindo horas y horas sin descanso, y la verdad es que juegos así son los que hacen grande a una consola. Eso sí, aunque aún está por confirmar su lanzamiento, con un poco de suerte muy pronto se hará hueco dentro de las más divertidas aventuras de nuestro pobre catálogo español.









FROGGIE DIVERSIÓN PARA TU MÓVIL

TELECOÑAS

¿BUSCAS VENGANZA? ¿TE GUSTA GASTAR BROMAS?
NOSOTROS TE AYUDAREMOS...

906 51 02 50

¡¡¡PESCA AMIGOS CON TU MÓVIL!!!

RELACIONES

¿HARTO/A DE QUE SE FIJEN SÓLO EN EL FÍSICO?
¡¡¡AQUÍ ENAMORARÁS POR LO QUE ERES!!!

envía **LIGAR3** al **7494**

O LLAMA AL 906 51 02 28

LOGOS Y TONOS

¡¡¡Aquí encontrarás lo último en logos y melodías para tu móvil!! Envía **LT10** seguido de espacio, el código del tono o logo que quieras, otro espacio y la marca del teléfono que tengas al **7494**. Ej: LT10 62067 MOTOROLA. TAMBIÉN LOS PUEDES CONSEGUIR LLAMANDO AL 906 29 13 64.



TOP10

62067	Chihuahua - Cocacola
60278	Desenchantee - Kate Ryan
59468	Without Me - Eminem
54210	Fiesta pagana - Mago de oz
62073	Shin Chan - Tv
51027	Mission impossible - Cine
62023	Simpsons - Tv
55058	Cara al sol - Himno
54257	Cuando tu vas - Chenoa
68014	Hala madrid - Himno
51005	El exorcista - Cine
60269	All the things she said - Tatu
68030	Cent. Real Madrid - Himno
55024	Himno de la Legion - Himno
51021	La pantera rosa - Cine
51003	El bueno el feo y el malo - Cine
62007	El equipo A - Tv
53240	Lethal industry - DJ Tiesto
55011	himno de Espana - Himno
62065	MTV - Anuncio
68002	cant del barca - Himno
62039	rasca y pica - Tv
62027	Fraggle rock - Tv
53221	Infected - Barthez
51000	Star wars darth vader - Cine
54217	Asereje - Las ketchup
54231	A dios le pido - Juanes
59604	Lose Yourself - Eminem
53237	Universe - Chasis
51075	Gladiator - Cine
62000	Benny hill - Tv
51036	Titanic - Cine
68001	Atletico de Madrid - Himno
55022	Els segadors - Himno
59608	8 mile - Eminem NOVEDAD
54247	Sin miedo a nada - Alex Zubago
54268	Baila casanova - Paulina Rubio
57005	Tarzan- Grito
53009	Freestyler - Boomfunk Mc
60042	Sultans of swing - Dire Straits
62043	SouthPark - Tv
53199	On the move - Barthez
65021	Paquito chocolatero - Yeye
54222	Ave maria - David Bisbal
54219	Baila morena - Zucchero
59045	Tubular bells - Mike oldfield
53205	Samba adagio - Safri duo
68015	Real sociedad - Himno

54306	Color Esperanza - Diego Torres NOVEDAD
54213	Que la detengan - David Civera
60231	By the way - Red hot chili peppers
60012	Sweet child of mine - Guns n roses
68004	Himno del athletic de bilbao - Himno
62029	Verano azul - Tv
53238	Space melodie - Luna park
53014	Ecuador - Disco
51016	james Bond - Cine
54256	Que el ritmo no pare - P. Manterola
51087	Terminator - Cine
60118	in the end - Linking park
51008	El padrino - Cine
54262	Soy yo - Marta Sanchez
54291	Digale - David Bisbal
51111	Pulp fiction - Theme
54206	Torero - Chayanne
60015	Enter sandman - Metallica
61012	Breathe - Prodigy
56001	El show de barrio sesamo - infantil
60024	The final countdown - Europe
62014	inspector gadget - Tv
53060	Cafe del mar - Energy 52
53220	Moi...Lolita - Alizee
59599	Jenny from the block - Jennifer Lopez
59592	Skater bo - Avril Lavigne
54014	Cacho a cacho - Estopa
60013	Number of the beast - iron maiden
54298	Mola mazo - Camilo Sesto
51013	Indiana Jones - Cine
54310	Morenita - Upa Dance NOVEDAD
51033	Star wars - Cine
50009	La internacional - Tradicional
60017	Otherside - Red Hot Chili Peppers
53257	Never Again - Milk Inc
53252	Insomnia - Faithless
59143	Every Breath You Take - Police
62032	Coca Cola - Tv
54218	Bicho malo - Capitan canalla
72107	Braveheart - DJ Sakin
54276	Ni mas ni menos - Los Chichos
59580	Dilema - Nelly FT Kelly Rowland
54209	Corazon Latino - David Bisbal
59027	Walk of life - Dire Straits
53222	L' Amour Toujours - GiGi DAgostino
54203	Suerte - Shakira
51092	Harry PotterTheme - Cine NOVEDAD
53225	Out of Grace - Anglia

60112	With or without you - U2
54270	El aire que me das - David Busta
54275	Me muero por conocerte - Alex Ubago
51001	Addams Family - Cine
53012	Children - Disco
62005	Coche fantastico 2 - Tv
51002	Axel f - Cine
51058	Summer Loving - Grease
54316	No me llames iluso - La cabra mecanica
53292	Ganbareh - Sash
60014	Breakingt the law - Judas Priest
62015	Los picapiedras - Tv
51004	Carros de fuego Cine
54180	Chiquilla - Seguridad Social
59005	Take on me - Aha
51113	May It Be - El señor de los anillos NOVEDAD
62009	Expediente X - Tv
56008	Bajo del mar - La sirenita
55059	Asturias Patria querida - Himno
51127	La vida es bella - Cine
51063	Pretty woman - Cine
60045	Satisfaction - Rolling Stones
60213	The Trooper - Iron Maiden
68003	Himno del Betis - Himno
66018	New york new york - Frank Sinatra
54272	Danza del fuego - Mago de Oz
59541	Yesterday - The Beatles
54274	Hasta que el cuerpo aguante - Mago de Oz
59321	The way I am - Eminem NOVEDAD
65011	Mi carro - Manolo Escobar
61048	Hey boy hey girl - Chemical Brothers
53249	Power Brena - Barthezz
62017	Mazinguer Z - Tv
60078	Moonlight Shadow - Mike Oldfield
51125	come what may - Moulin Rouge
51131	Concerning Hobbits - Señor de los anillos
60023	Stairway to heaven - Led Zeppelin
71015	Zankoku na tenshi no thesis - Evangelion
61005	Oxygen - Jean Michelle Jarre
68016	Himno delSevilla fc - Himno
59605	Feel - Robbie Williams NOVEDAD
60328	Smells like teen spirit - Nirvana
51070	Tiburon - Cine
59584	Die another day - Madonna NOVEDAD
54266	La chica de ayer - Enrique Iglesias
59559	Cleanin out my closet - Eminem
56002	Hakuna matata - infantil
54283	Sobe son - Msm NOVEDAD

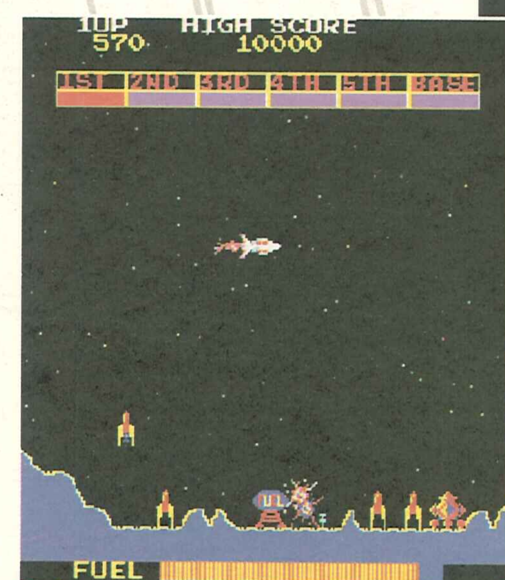
65018	La cabra - Yeye
62050	Los munsters - Tv
54227	Tre parole - Valeria Rossi
62075	Arale - Tv
68026	We are the champions - Queen
53247	Dark Pharao - Barthezz
62002	Bugs bunny - Tv
60020	Light my fire - The doors
54258	Dame mas - Formula abierta
61046	Babys Got A Temper - Prodigy
72216	Like a prayer - Madhouse
55025	Partido Popular - Himno
60016	Come as you are - Nirvana
72004	Lap 4 More - Barthezz
54286	Te necesito - Amaral NOVEDAD
54216	Tu piel - Manu Tenorio
68007	Malaga - Himno
64056	Eyes on me (theme) - Final Fantasy VIII
68020	Himno del Zaragoza cf - Himno
71000	Theme - Doraemon
59026	Walking away - Craig David
54026	La copa de la vida - Ricky Martin
72256	Castles in the sky - Ian Van Dahl
64045	Lemmings - Video
61049	Mindfields - The prodigy
62052	Gran hermano - Tv
66059	Killing me softly - Roberta flack
59474	Gangstas paradise - Coolio
66021	La bamba - Los lobos
59587	Dirrty - Christina Aguilera
54215	Primavera clara - Nuria Fergo
59316	cant get you out... - kylie minogue
59037	You can leave your hat on - joe cocker
62028	Charlies angels - Tv
54300	No soy un superman - David Busta NOVEDAD
62062	Betty la fea - Tv
68012	Himno del Racing de Santander - Himno
62058	Spiderman - Tv
51035	Superman - Cine
51044	Austin Powers - Cine
61025	Tour de france - kraftwek
53305	Whats your flava - Craig David NOVEDAD
54214	El alma al aire - David Bisbal
51018	Jamesbond3 - Cine
60356	Not gonna get us - Tatu NOVEDAD
72000	Children of the demon - Aqualords
51120	Amelie - Cine
54313	Tragedia - Marc Anthony NOVEDAD

Dossier Gradius

Si hay un género que identifica rápidamente al mundo de los videojuegos es el de los matamarcianos. Claro está que fue uno de los máximos exponentes en los inicios del software de entretenimiento, con joyas como Space Invaders, Galaxian o Phoenix que vieron continuada su estela con clásicos de renombre como Terra Cresta, R-Type y, como no, el maravilloso Gradius, el cual ocupará el presente dossier.

Corría el año 1981 cuando Konami, una empresa que empezaba a hacerse notar en el mundo de las recreativas, quiso innovar el atiborrado mercado de los juegos de naves con un arcade què cautivó a más de un jugón de la época. Nos estamos refiriendo a ***SCRAMBLE***, un frenético juego de scroll horizontal que ya marcaba muy claras las premisas de lo que luego iba a ser el shoot'em up espacial de la compañía por excelencia. En ***Scramble*** nuestra nave recorría una serie de escenarios montañosos atravesando todo tipo de oleadas enemigas, en especial campos de misiles que saltaban a nuestro paso. Tan sólo contábamos con dos armas, aparte de nuestra habilidad a la hora de esquivar: un disparo frontal de los de toda la vida y un misil que lanzábamos al suelo... ¿os suena esto último a los fans de ***Nemesis***?

Dicho y hecho. El éxito de ***Scramble*** fue tan arrollador que la propia Konami no tuvo reparos en copiarse a sí misma y programar el igualmente divertido ***SUPER COBRA***, un juego que pecaba de ser demasiado parecido, hasta el punto de parecer un calco. Tan



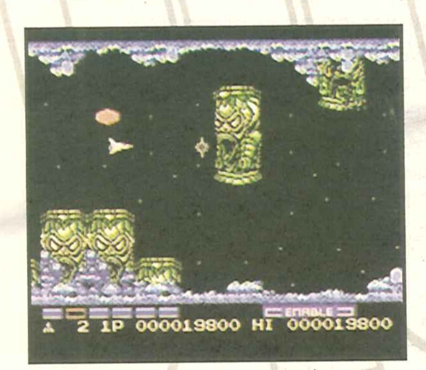
Dossier *"Gradius"* por Spidey (*spidey@mericonsolas.com*)

sólo se sustituía nuestra nave por un potente helicóptero, y claro está, alguna que otra variante en el terreno enemigo. Como no, ***Super Cobra*** fue otro rotundo éxito, puesto que la fórmula de juego creada por Konami aún resultaba tan vigorosa como fresca. Del mismo modo, ***Super Cobra*** fue trasladado a algún que otro soporte casero, causando especial furor en 1983 cuando fue convertido al MSX.
A día de hoy, la propia Konami considera a ***Scramble*** como la primera entrega de la saga ***Gradius***, pero es en el año 85 cuando ve la luz uno de los arcades recreativos más



carismáticos de todos los tiempos, uno de los juegos más versionados a todos los sistemas habidos y por haber, y, claro está, el arcade de naves por excelencia. En efecto, en este año da la cara el simpar ***GRADIUS***, o como lo conocimos en occidente: ***NEMESIS***. Pocos juegos de disparos había en esos momentos que lucieran una mecánica tan variada y apasionante mediante la ya clásica vista de scroll horizontal, pocos juegos había que se marcasen el lujo de mostrar uso *final-bosses* tan bestias como los presentes en ***Gradius***, y pocos juegos llegaron a pisar tan fuerte en la historia del mundo arcade como lo hizo nuestro matamarcianos.

A los mandos de la nave *Vic Viper*, el piloto *James Burton* había logrado escapar de la invasión que los *Bacterions* habían llevado a cabo en el planeta *Nemesis*, no teniendo otra opción que huir para prepararse e ir reconquistando uno por uno los planetas circundantes a su mundo natal, así hasta llegar al cerebro *Bacterion* y desconectarlo de una vez por todas. Una odisea



Estas dos imágenes de arriba son del Nemesis II, para ser exactos de la versión MSX.















que transcurría a través de ocho niveles repletos de acción, variedad de situaciones y enemigos que pasaron a la historia del software lúdico, tales como las famosas cabezas de la Isla de Pascua o las famosas montañas escupe-piedras. No cabe duda de que sin la aparición de Gradius, el mundo de los juegos de naves no habría sido el mismo.

Como todo juego de éxito, ***Gradius*** fue versionado a todo tipo de sistemas domésticos. Así pues, la propia Konami lo transformó en un bestial cartucho para *MSX* que, por vez primera, lucía su contenido en un chip *MegaRom*, es decir, innovaba en este sistema en el sentido de que se alcanzaba por vez primera la capacidad de un megabit de memoria, todo un hito tecnológico que posteriormente fue continuado con joyas del calibre de ***Penguin Adventure***, ***Metal Gear*** o ***Vampire Killer***. Qué decir de uno de los cartuchos más famosos del MSX, el juego que por aquella época todo el mundo quería tener... Sin lugar a dudas, la mejor versión que salió para los ordenadores de 8 bits. En cambio, para





Spectrum, *Amstrad CPC* y *Commodore 64* hizo acto de aparición de la mano de *Nemesis*, la sucursal inglesa de Konami (los mismos que realizaron el ***Green Beret*** en *MSX*), tratándose de un juego también muy correcto, aunque sin el nivel alcanzado por el original nipón.

Como no, reseñar que ***Gradius*** lució excelentemente su palmito por la inolvidable *NES*, con una versión más que decente, y en *PC Engine*, adaptación que presumió de dejar boquiabiertos a propios y extraños, alzándose en calidad a la propia máquina recreativa. Recientemente, hemos podido disfrutar de la primera entrega de la saga también en *PC*, *Playstation* y *Saturn*, en el imprescindible ***Gradius Deluxe Pack***, una compilación que lo incluía junto con el sorprendente ***Gradius 2***, más conocido por estos lares como ***Vulcan Venture***.



Todas las imágenes de esta página pertenecen a la que sería la ternera entrega de *Gradius* (*Gradius III*, conocida en tierras occidentales como *Nemesis III*)

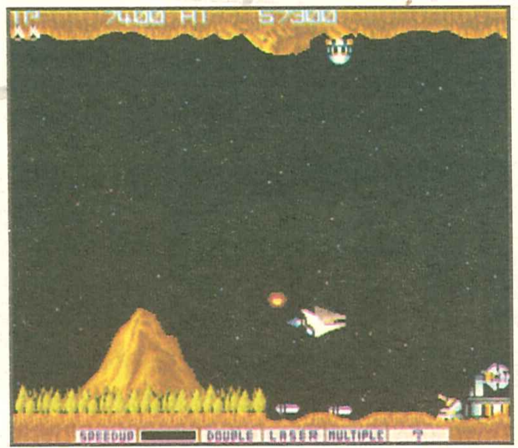
LA SAGA CONTINÚA...

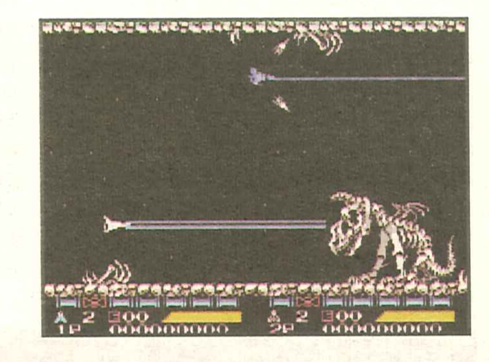
Tras dos años de atesorar los éxitos del primer **Gradius**, Konami programa el para muchos mejor capítulo de la saga galáctica: ***Gradius 2: Gofer***.
Bajo la inalterable mecánica de la serie, **Gradius 2** se sitúa a otro nivel explotando todas las posibilidades del hardware en el que se sustentaba.
Quien lo haya disfrutado, a buen seguro que en su retina quedará grabado de por vida los impresionantes soles, los dragones de fuego, el fénix... ***Gofer*** era impresionante para su época, increíblemente adictivo y mucho más difícil que su predecesor. Ya llegar a la tercera fase era toda una odisea reservada a los mejores jugadores.



Entre las pocas novedades, se encontraba la posibilidad de hacer la nave a nuestra medida, elegir la forma de funcionamiento de los *options*, el tipo de láser, el escudo... todo al gusto del jugador.

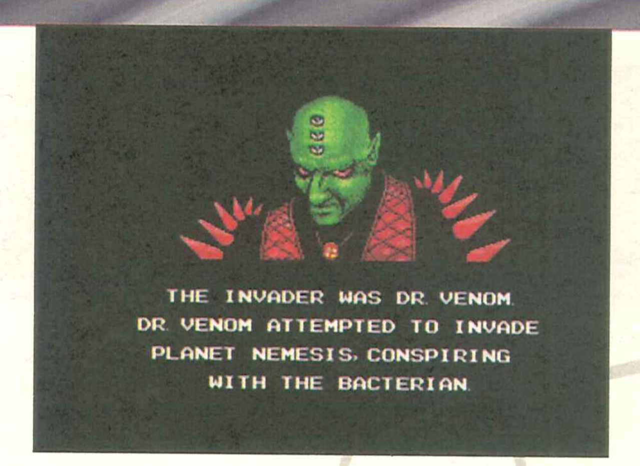
El resto de innovaciones se situaban todas en el apartado técnico, con impresionantes sprites que se movían a la velocidad de la luz, a destacar los sorprendentes enemigos de fin de fase, monstruos que llegaban a ocupar una importante porción de la pantalla para gusto y disgusto de los jugones de turno.
Y todo hay que decirlo, **Gradius 2** congratuló de la misma forma a los usuarios de *X68000*, *Turbo Duo*, con versiones al píxel, aparte del meritorio cartucho de *NES*. Pero en *MSX* la cosa fue diferente...





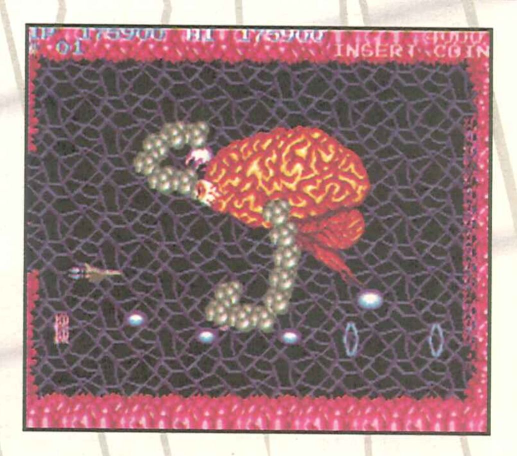
Nemesis 2, como cartucho de *MSX* tiraba por otro camino. Compartiendo mecánica, el desarrollo de las fases no tenía nada que ver con el **Gradius 2** *arcade*, inventándose para la ocasión unas stages realmente impresionantes, aún más carismáticas que las de la recreativa y con una dificultad ajustadísima digna de recordar.
Pero más aún para el recuerdo, aparte de la sensacional calidad técnica (a mi opinión lo mejor de los *MSX* de primera generación),
Nemesis 2 destacaba por su apartado sonoro, siendo el primer cartucho en incluir el *SCC*, un chip de sonido desarrollado por la propia Konami que convertía al ordenador japonés en toda una orquesta polifónica de 8 canales, barriendo de calle al resto de versiones musicalmente hablando.

En cambio, en *MSX* ***Nemesis 3*** sí basaba parte de su desarrollo en el ***Gradius 2*** de recreativa.
De hecho, la primera fase es muy similar y la posibilidad de configurar nuestra nave es igualmente tomada del *arcade*, etc. Nuevamente estábamos ante un megarom con *SCC*, pero la calidad técnica quedaba un tanto por debajo de su predecesor, del mismo modo que la dificultad, bastante más sencillo de acabar que ***Nemesis 2***.
Ahora, el argumento iba en torno a viajes espacio-temporales, con los Bacterions tratando de cambiar el curso de la historia.
Así pues, nos veríamos las caras con enemigos salidos de ***Nemesis***, ***Nemesis 2*** y **Salamander**.
¿***Salamander***...?



LLEGA EL "SALAMANDER"

Es en julio del 86 cuando Konami decide poner a la venta una variación de su clásico ***Gradius***, desmarcándolo un tanto de la saga galáctica. Si bien las premisas básicas eran exactamente las mismas, ***Salamander*** alternaba en su mecánica fases de scroll horizontal con otras de desarrollo vertical, cambiando significativamente a nivel de juego gracias a este matiz. Aparte, el sistema de armas dejaba de ser el clásico de ir cogiendo las capsulas de poder para seleccionar el arma a nuestro gusto, ahora era aún más clásico, soltando los enemigos los iconos de las armas en sí y consiguiéndolas directamente al cogerlas. Y más aún... ¡por fin podían jugar dos personas simultáneamente!





El nuevo detalle del armamento no gustó demasiado a las distribuidoras americanas, que obligaron a Konami a cambiar esta forma de aumentar de poder por el del clásico ***Gradius***. Es entonces cuando nació ***Life Force***, que es ni más ni menos la versión yanki de ***Salamander***. También se cambiaron algunos gráficos y pequeñas cosas en algunas fases, pero



esencialmente el juego seguía siendo el mismo. Hay que decir que ***Salamander*** fue convertido a multitud de sistemas domésticos, destacando por encima de la media las versiones para *PC Engine*, *NES*, *C64*, *X64* y *MSX*, siendo esta última nuevamente la que incurriría en añadir detalles originales, tanto argumentales como de desarrollo, con un nuevo gigantesco Megarom con *SCC*.

En 1996 vería nacer a la segunda parte de ***Salamander***. Bastante espectacular, sobre todo gracias a la tecnología de la época, ***Salamander 2*** era todo un festín de gráficos y sonido, luciendo un potencial 2D que aún hoy día resulta extremadamente sorprendente. Todo hay que decirlo, ***Salamander 2*** no obtuvo ni de lejos el reconocimiento y éxito de los viejos capítulos de la saga, pero sería de mentirosos negar la calidad de este producto.
El dificilísimo ***Salamander 2*** también hizo acto de aparición en *Playstation* y *Saturn*, dentro del grandioso e imprescindible ***Salamander Deluxe Pack***, compartiendo protagonismo junto a su primera parte y al "hermano" ***Life Force***.

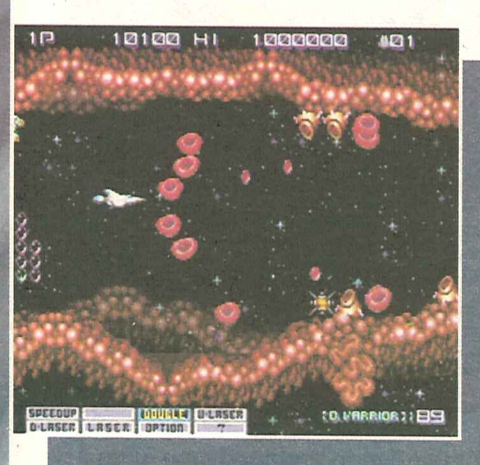


NUEVAS TECNOLOGÍAS

Si hay algo que avanza en el mundo de la informática, es la tecnología en sí, sobre todo en cuanto a videojuegos se refiere. Este detalle no afectó en demasía a la popular saga galáctica, manteniendo hasta nuestros días el mismo estilo que ya nos encandilase con la primera entrega de la serie, pero de ciegos sería el no ver lo bien que le sentaba a ***Gradius*** los diversos lavados de cara que iba recibiendo con cada nueva versión en las más flamantes máquinas. Es el caso de las mejoradas entregas para PC Engine del primer ***Gradius***, de ***Salamander*** y de ***Gradius 2***, tan sólo mejoradas por el impresionante ***Nemesis '90*** del ordenador *X68000*.

Nemesis '90 era la conversión a la máquina de *Sharp* del fastuoso ***Nemesis 2*** de *MSX*, en el que se mantenían las mismas fases, el mismo argumento y las mismas





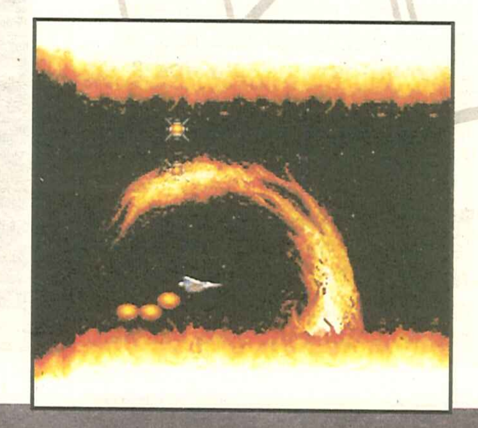




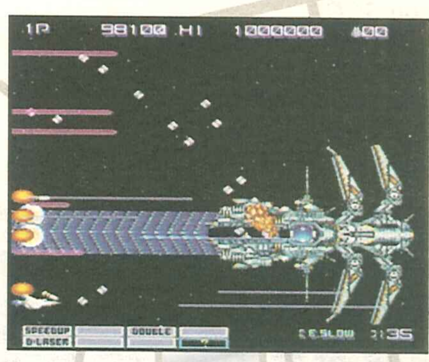
Todas la imágenes de esta página son de *Nemesis 90*, la nueva versión de *Nemesis II* para la máquina de *Sharp*.

composiciones musicales... sólo que potenciadas hasta límites insospechados, aprovechando todo lo que daba de sí el fantástico hardware del *X68*. Al igual que ya hiciese Konami con el maravilloso ***Akumajo Dracula*** en este ordenador (recientemente aparecido en *Playstation*), ***Nemesis '90*** se torna en estos 16 bits como uno de los mejores juegos de la saga, superando y de lejos al decente port de ***Gradius 3*** para la, por aquellos entonces, recién nacida ***Super Nintendo***.

Pero pasaron los años y los años, y los juegos de ***Gradius*** acallaron su voz. Tan sólo el eco del pasado nos hacía recordar las glorias de tan magníficos programas, a la par que los divertidos ***Parodius***, retomando la jugabilidad de estos juegos, nos hacían reír con el cachondeo que se montaban los de Konami con sus propios juegos. Pero es en agosto del 97 cuando los usuarios de *Playstation* reciben un regalo que jamás olvidarían: ***Gradius Gaiden***. Desgraciadamente, ***Gaiden*** no saldría jamás de Japón, pero con sólo decir que para el que esto suscribe es el mejor juego de naves de la 32 bits de *Sony*, debería quedar todo claro en cuanto a la calidad del producto en sí. Aún estáis a tiempo de pelear







en pos de conseguirlo como sea, sobre todo si queréis disfrutar a tope de un desarrollo de infarto y un apartado técnico tan apabullante como los enemigos de final de fase que tantos y tantos minutos nos atormentarán.

En el mismo año, meses antes saldría el arcade recreativo ***Solar Assault***, un juego de metodología lúdica bastante diferente con respecto a ***Gradius*** pero que se englobaba en la misma saga. Pasó sin pena ni gloria, a pesar de no estar nada mal... Ya en 1988, Konami no tardó en lanzar ***Gradius Assault Revised***, actualizando este brutal arcade pseudo-3D y mejorando todos aquellos fallos que tenía en su primera versión. De todos modos, el tema seguía sin tener demasiada aceptación, por lo cual nuestra empresa nipona favorita volvería a los viejos esquemas...

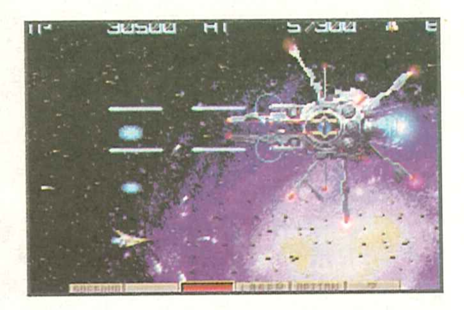
ÚLTIMOS DISPAROS

Gradius IV Fukkatsu irrumpía en febrero de 1999 en los mejores salones recreativos de Japón, mostrando por primera vez un título de la saga en alta resolución. ***Gradius IV*** intentaba ser otro nuevo salto tecnológico con respecto a ***Gradius Gaiden***, cosa que, si bien en un principio a la vista parecía resultar, a corto plazo como juego en sí perdía bastantes puntos, volviéndose ***Gaiden*** a desmarcar como uno de los mejores capítulos de ***Nemesis***. Eso sí, no quita en absoluto que este cuarto capítulo sea un magnífico juego, tan espectacular como difícil, detalle que siempre agradecerán los fans de estos matamarcianos.

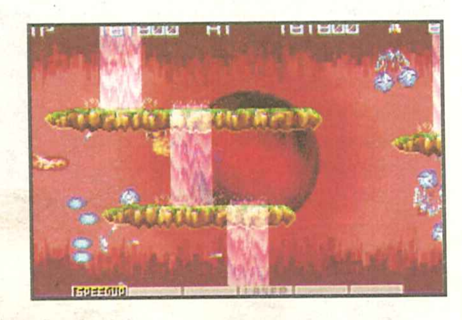




De hecho, ***Gradius IV Fukkatsu*** fue uno de los primeros juegos en estrenar la por aquellos entonces flamante *Playstation 2*, compartiendo protagonismo con el clásico ***Gradius III***, el único juego de la serie que faltaba por salir en un pack. Ambos títulos se trataban de conversiones al píxel, unas recreaciones de las recreativas exactas a tope, y aún en una bestia del hardware como la 128 bits de *Sony*, ***Gradius IV*** lucía soberanamente maravilloso.



Pero no estábamos ante la última aventura de *Vic Viper*. Y no me refiero precisamente a su estelar participación en ***ZOE 2***, sino en su genial vuelo dentro de los circuitos de la maravillosa *Gameboy Advance*. Así pues, llegaba ***Gradius Advance***, también conocido como ***Gradius Galaxies*** o ***Gradius Generations*** en el país nipón. Lanzado a finales del 2001, la poderosa pequeña de *Nintendo* presentaba un estupendo juego que en nada tenía que envidiar a cualquiera de sus predecesores. De hecho, nos encontrábamos ante un juego sorprendente, asombroso en ocasiones y mucho más asequible que sus familiares. Uno de los imprescindibles de la portátil del momento.







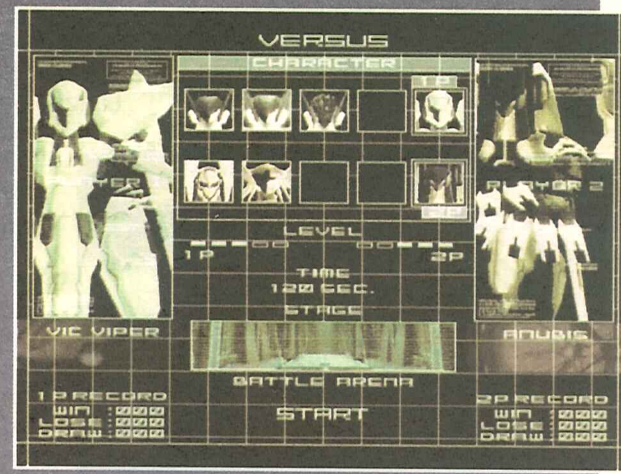
¿FUTURO?

El género de los arcades espaciales está de capa caída. El que antaño fuese representante del mundo de los videojuegos, junto al simpar ***Pacman***, ha desaparecido prácticamente, sólo dejando en sus últimas estelas ciertas maravillas como ***Ikaruga*** o ***Silpheed*** de *Treasure*... pero ¿qué hay de *Konami*? ¿Qué hay de ***Gradius***?

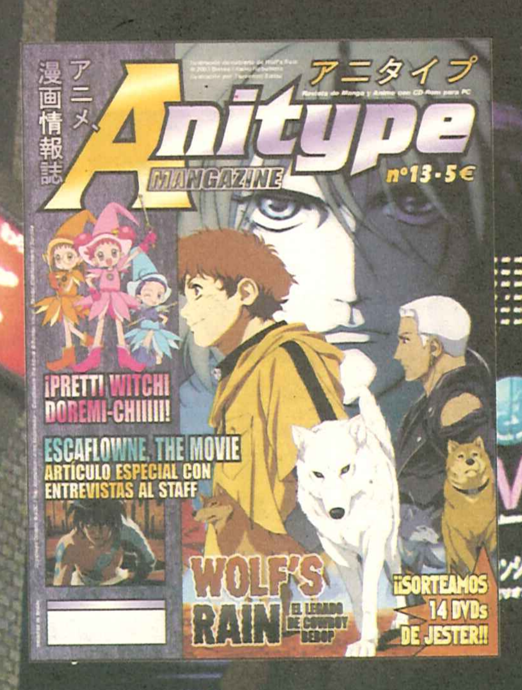
Lo último que sabemos es que un *Vic Viper*, la más popular de las naves protagonistas de ***Nemesis***, tiene un papel muy especial en el inminente ***Zone of the Enders 2***, pero... ¿y ***Gradius***?
No hay más que hacer una pequeña operación matemática para deducir el futuro del próximo bombazo: *Konami* + *Treasure* + *Gradius* = ***Gradius*** V. Increíble pero cierto... Konami vuelve a contar con sus más famosos excomponentes realizar el capítulo más espectacular del mejor juego de naves de la historia.
Poca información hay aún al respecto, pero sólo puedo decir que los fans de los buenos matamarcianos, y en especial, los aficionados a esta maravillosa saga de juegos, podemos estar de enhorabuena.
Mientras llega, la magnífica herencia que nos ha dado *Konami* está ahí, igual de presente que en los viejos tiempos.
Así que alcemos la mirada a los cielos y gritemos bien alto... *¡¡¡Option!!!*



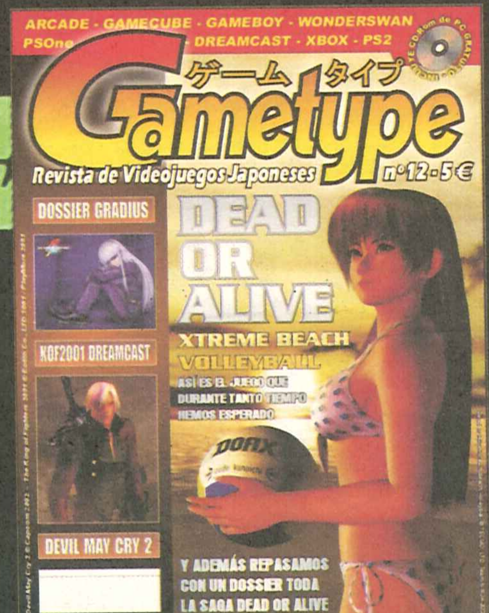




LLEGA DE LA MANO DEL TYPETEAM...

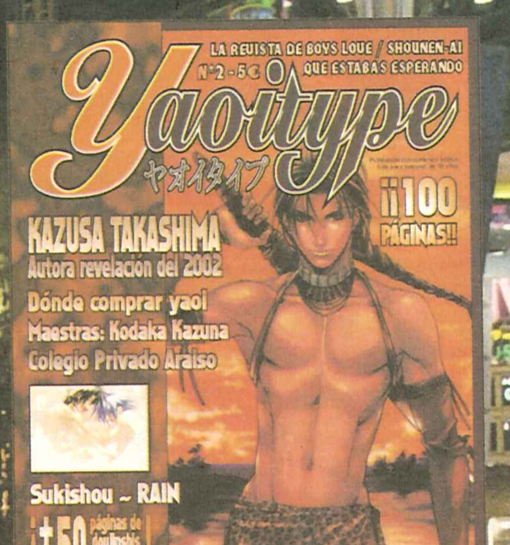






manganime **videojuegos**





hentai **yaoi**

...LO ÚLTIMO EN INFORMACIÓN JAPONESA

FABLE (Project Ego)

Aquí tenéis delante de vuestros ojos la nueva generación en juegos de rol, un proyecto muy innovador que viene de la mano de *Peter Molyneux* (creador de *Black & White*, etc), y que es conocido en todo el mundo como *Project Ego*, aunque al final su nombre será *Fable*. Con esta maravilla podremos escribir cada página de nuestra vida desde que nacemos hasta que llegue el día de nuestra muerte.





El juego comienza cuando llevamos a un niño pequeño, el cual irá transformandose según nuestros actos, pudiendo llegar a ser el ser más poderoso del mundo en el que se desarrolla este juego. Podremos escoger con nuestro personaje el camino del bien o el lado oscuro. Los músculos se ensancharán con cada acto de fuerza que realicemos, y si nos dedicamos a beber o comer en la taberna aparecerán síntomas de obesidad. La piel se bronceará como resultado de una exposición prolongada a la luz del sol y se volverá pálida con la luz de luna. Nuestra piel mostrará las cicatrices que nos queden de las batallas y enseñará las arrugas de la edad. Cada persona que ayudes, cada flor que pisotees o cada criatura a la que prives de vida cambiará este

Podremos ver los sistemas climáticos dinámicos y entornos que pueden alterarse. Interactúa con distintas culturas, criaturas y ciudadanos de diversos poblados y ciudades.

Artículo "*Fable (Project Ego)*" por Enchoi (*enchoi@eresmas.com*)

mundo para siempre.

El detalle gráfico nos sorprendió desde que vimos la primera imagen, y donde hay que destacar que los desarrolladores de **Big Blue Box** han realizado un gran trabajo al crear este maravilloso mundo casi real, para que se pueda vivir esta historia que sólo nosotros seremos responsables de cómo se escriba.

La banda sonora es una de las grandes incógnitas de esta maravilla. Todavía no se sabe mucho, pero corren los rumores de que podría ser incluso uno de sus puntos fuertes (si se parece a la música que incluye el trailer podríamos estar hablando de una gran banda sonora).

Estamos deseando que este juego salga a la venta. En EE.UU. saldrá en unos meses, y en España tendremos que esperar todavía un poco. El juego será distribuido por **Microsoft Games Studios**. Recordad, la fuerza del bien o el poder del mal, el poder de decidir es vuestro...

"Fable... ¿Quién quieres ser?"

Podremos envejecer como héroes o villanos. Todo dependerá de las acciones que realicemos y del camino que recorramos, sea para bien, mal o una cosa intermedia. Cede ante las artes oscuras del mal y verás como el poder recorre todo tu cuerpo. Sumérgete en las sombras y observa cómo tu piel se vuelve más pálida...

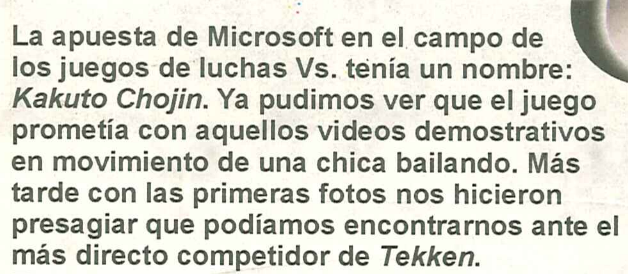


En la batallas en tiempo real que hagamos podremos ir acumulando cicatrices, ya que el mundo estará lleno de enemigos y criaturas difíciles de derrotar.

Nuestro personaje se podrá hacer con nuevas habilidades y objetos a lo largo del desarrollo de la historia de su vida. Nunca jugaremos una misma partida dos veces, ya que podremos observar que conoceremos a gente distinta, tendremos nuevos aliados, habilidades que no habíamos visto antes, etc.

Consigue a través de hazañas y acciones reclutar aliados y seguidores. Disfruta de la gloria, la fama, los amigos y enemigos que vayan surgiendo. Interactúa con todo un mundo lleno de personas, lugares y acontecimientos que reaccionan a tu paso.

KAKUTO CHOJIN



La apuesta de Microsoft en el campo de los juegos de luchas Vs. tenía un nombre: *Kakuto Chojin*. Ya pudimos ver que el juego prometía con aquellos videos demostrativos en movimiento de una chica bailando. Más tarde con las primeras fotos nos hicieron presagiar que podíamos encontrarnos ante el más directo competidor de *Tekken*.
Es por eso que Dream Publishing (Compañía especializada en herramientas de desarrollo de animación 3D) con la ayuda económica de la empresa de *Bill Gates* se puso manos a la obra en tan ambicioso proyecto.

Mi primera impresión al ver la portada del juego fue muy graciosa, ya que le dije a un amigo "*mira, el logo es identico al del* ***Tekken 4***" y me contestó "*hala, es verdad*". Después con **Photoshop** hice un montaje y puse las letras "***Tekken 4***" encima (sin borrar las antiguas) y la sensación de que se trataba de las mismas fue tan grande que no pudimos parar de reír. Lo siguiente fue comentarle "*ahora falta que salga un narrador con voz distorsionada diciendo "Round one, fight!" similar a la de* ***Tekken***"... meto el disco en la consola, y le faltó tiempo para salir una voz de curiosa semejanza. No pudimos ni soportar la *intro* (antes de llegar al final, mi colega me rogaba que la saltase).

En fin, sin duda alguna los programadores jugaron más que una vez al juego de **Namco**, y no sólo se nota en lo anteriormente mencionado. Todo el ambiente en general es igualito, aunque más americanizado, con personajes que más bien parecen los típicos de un cómic yanki que otra cosa, pero usando los tópicos que ya se establecieron, cómo el típico *Bruce Lee* o el (en este caso "la") luchador de capoeira. Eso sí, el modelado de los luchadores es prácticamente impecable. Se usan una cantidad de polígonos muy elevada para tener un acabado casi perfecto, y apenas abusan de las texturas para simular objetos y detalles que no existen. Hasta se permiten usar efectos que hacen creer que están sudando, aunque se deberían trabajar más porque tanto brillo reflejándose sobre los músculos les hacen parecer de porcelana. También influye el que los efectos de luces y sombras son demasiado exagerados a mi entender, pese a que visualmente se hace impresionante. Naturalmente todo esto tiene un precio, y es que los fondos quedan muy empobrecidos y prácticamente nos encontramos con imágenes pre-redendizadas y algunos pocos elementos poligonales para aparentar un poco. Supongo que gracias a esto consigue mantenerse a 60 *frames* por segundo constantes.



Los movimientos también están muy trabajados, tanto por su realismo como por su suavidad. También es grato ver que el enlace de los golpes se desarrolla con normalidad y sin saltos extraños (aunque esto lo vuelve algo torpe, como pasa en ***Tekken***).

Hasta ahora hemos hablado de lo bueno del juego. Se nota que los programadores se preocuparon mucho en la parte visual, pero no en la jugable. El juego tiene dos puntos negros muy gordos que le dan una vida muy corta. La primera, la poca cantidad de luchadores; apenas una docena + el jefe final. No te rompas mucho la cabeza buscando

Artículo "*Kakuto Chojin*" por Mangafan (*mangafan@teleline.es*)

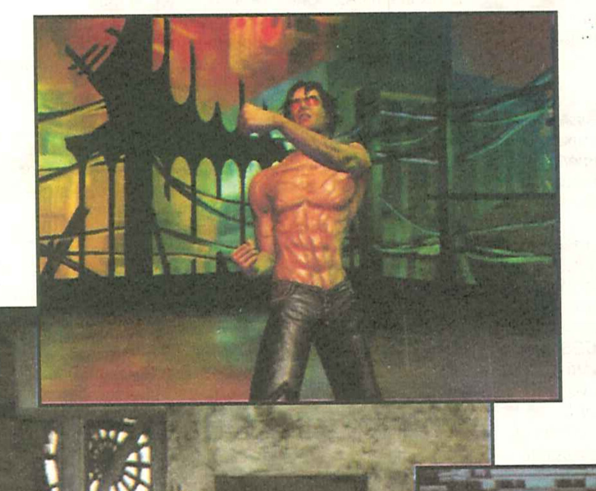
personajes ocultos, sólo hay uno. Si otros títulos tan divertidos como ***Bloody Road*** los crucificaron por este apartado, este no se queda atrás, sólo que encima es poco jugable. El catálogo de golpes es tan pobre que asusta, y los combos apenas suelen pasar de las tres o cuatro combinaciones de botones que suelen ser tipo X, X, X + Y. El resto son poco intuitivos o difíciles de meter. Al menos está bien eso de tener dos sistemas de combate distintos, el *Kakuto* y el *Chojin*, pero como hay que desbloquearlos, y los comienzos los hacen tediosos. ¿Qué quieres que diga? Hasta terminar el modo historia (por decir algo, que el guión es nulo, hasta carece de finales) se vuelve una repetitiva odisea. Tampoco ayuda mucho el que el nivel de dificultad sea tan bajo que los personajes manejados por la computadora parezcan *sparrings* en vez de luchadores.

Otros pequeños apartados oscuros en menor medida se podrían localizar en el poco aprovechamiento de lo que ya tienen. Por ejemplo, los rings podrían destrozarse, hacer un aprovechamiento de los rebotes o al menos los personajes podrían caer por las zonas que no existe pared que impida la caída (que eso de ser bloqueados por una pared invisible queda un poco raro).



Al menos el sonido es bastante bueno, con golpes contundentes y claros, sobre todo ayudados por el sonido 5.1 que lleva todo el título. La música (que como ya imaginaréis, se parece en muchas ocasiones a cierto juego de **Namco**) en ocasiones es brillante, sobre todo algunos rap's y canciones cantadas. Una lastima que se corten cuando carga el segundo combate y comiencen de nuevo. Eso sí, ya que metieron dos personajes que hablan español, podrían usar dobladores que no tengan acento ruso. Eso de "*Te aplastarré cómo a una mosca*" haciendo tanto incapié en la "*erre*" queda un poco raro.

Las opciones del juego no son muchas. En modo un jugador es posible entrenar en el *modo practica*, completar el mencionado *modo historia* y el *survival*. El modo para dos jugadores es el más interesante, ya que además del modo clásico, podemos jugar un modo "*Battle Royal*" (sí, se llama cómo la película) en el que se pueden enfrentar hasta cuatro jugadores a la vez. La opción "*Capturar la corona*" es similar, pero se lucha por hacerse con el control de una corona que se sitúa en el centro del ring. El *DVD* se completa con algunos *trailers* de juegos entre los que destaca uno sobre *Xbox Live* que para la salida de esta revista ya estará en la calle.



Como curiosidad, **Microsoft** acaba de cancelar la aparición de este título para toda *Europa*. Se supone que se vieron acusados de usar ritmos hindúes, resultando algo así como sacrílegos para esa comunidad. A mí todo esto me parece una excusa para dar más publicidad, mejorar el título y lanzarlo de nuevo meses más tarde, quizás con una coletilla como ***Kakuto Chojin Plus*** o ***Revolution***, de modo que si mi teoría es correcta, es posible que nuestra versión quede casi irreconocible. De no ser así sería una lástima, porque tampoco es tan malo, y aquí nos llegan cosas mucho peores.

Lo que tenemos aquí es un juego que no gustará nada a los expertos, y que sólo hará las delicias de aquellos que se dejan engañar por la vista, principiantes y gente que no sabe pulsar más de 3 botones seguidos sin un manual avanzado para *dummies*. Eso sí, en el caso de depurarlo nos podemos encontrar ante el destronador del gran rey de los juegos de lucha *3D*.

CONTRA CRÍTICA
METAL GEAR SOLID 2 VS SPLINTER CELL

Cuando en el número anterior realicé la comparativa entre estos dos juegos sabía con certeza que saldrían "personajillos" que nos enviarían e-mails poniendo por los suelos el artículo y ridiculizando al *MGS2*. Como toda la redacción nos lo pasábamos bomba leyéndolos y nos partíamos de la risa con las chorradas que decían, hemos decidido elegir a dos de ellos y poner sus *e-mails* completos para que los podáis disfrutar vosotros también.

Lógicamente también podréis leer la contestación que yo les di para que así todo quede muy claro. Sólo avisar a la gente que se animará a seguir mandando *e-mails* con chorradas como estas que ninguno más va a ser publicado. Esto lo hacemos como un caso excepcional para demostrar a todo el mundo a qué punto pueden llegar algunos con sus idas de olla.

Ahora que si os sentís ofendidos u os atañe de alguna manera y queréis mandar más *e-mails* hacedlo, que ya los leeremos gustosamente. Perdonad si no entendéis correctamente el texto de estos dos amiguetes, pero hemos decidido dejarlo tal y como ellos lo enviaron.

Primera contracrítica: Miguel Cabello Ortega (xflare@hotmail.com) Vs. Solid Snake (solid_snake_@mixmail.com)

Miguel Cabello: hola , soy un lector de la revista gametype , y viendo un reportaje el cual comparas el metal gear solid 2 y el splinter cell , sinveramente me das asco , has maljuzgado al splinter cell y ni creo que lo hayas jugado , has dicho una sarta de mentiras sobre el splinter cell , incluyendo exageraciones del msg 2 , no digo que sea malo ni mucho menos el mgs 2 el splinter cell es un juego increible , como juego de espionaje supera con creces el juego de kojima sin contar un argumento realista y entretenido , vale , no habra vampiros , ni tias que desvian balas , ademas COMO DICES QUE CIENTOS DE COMBINADIONES DE ATAQUE un fan a muerte de mgs 2 que conozco de estuvo riendose de ese comentario ademas de decir lo mismo que e dicho yo , tu no has jugado al splinter cell , no tengo la revista a mano , para decirte cosas gordas qe has dicho , pero veras , me gusta mega examinar los juegos y puedo decirte lo que vi en los primeros 20 minutos de juego .

Solid Snake: Tú a mí no me das asco, entre otras cosas porque no te conozco, aunque analizando tu *e-mail* me puedo imaginar qué tipo de persona eres y realmente prefiero no pensarlo mucho.

Bueno, a lo que vamos, yo no quiero responderte de mala manera ni nada por el estilo. Sólo quiero aclarar unas cuantas cosas y si quieres las lees y si no pues nada (aunque me imagino que seguirás en tus trece después de leerlas).

Si digo que he jugado al ***Splinter Cell*** es que lo he jugado, si quieres te cuento el final (que quizás no lo conozcas ya que no se si lo has jugado a no) pero es tan malo y simplón como esto: *Sam* con su hija en su comedor, viendo las noticias en la tele, le llama su jefe y le comenta otra misión... ¡Ohhh, qué original! Como juego de espionaje el ***SC*** es bastante bueno y aporta multitud de ocasiones para demostrar las dotes del protagonista, pero al juego le falta mucha más acción. El ***MGS2*** tiene una infiltración mucho mejor elaborada y partes de acción que quitan el hipo.

Si un fan tan increíble de ***MGS2*** como el que me comentas se estuvo riendo de que el ***SC*** tiene más opciones de infiltración que el ***MGS2*** es que no tiene ni idea referente al juego de **Konami**.

Lo principal es que el protagonista de ***SC*** tiene muchísimos menos movimientos que *Snake* y *Raiden* y esto es totalmente demostrable. Sólo tenéis que mirar las instrucciones de ambos juegos para comprobarlo. Este punto es totalmente indiscutible y hace que ***MGS2*** sea muchísimo mejor que ***SC*** en infiltración y jugabilidad.

MC: 1º mas intros que su madre (ESTO ES UN VIDEOJUEGO NO UNA PELICULA)

SS: No te gustan las *intros* del ***MGS2***... curioso ¿Y yo que pensaba que eran totalmente flipantes? ¿O será que el ***SC*** no tiene ni una? (quitando los pocos videos bastante malos que posee)

MC: 2º el campo de vista es extremadamente bajo , ni 5 metros es capaz de alcanzar un terrorista

SS: Dices que los terroristas ven poco y te doy la razón. ¡Ah! Pero claro, sólo si has jugado en *fácil* (que es como me imagino que lo has hecho) ya que en cada incremento del nivel de dificultad los soldados enemigos ven más.

¿Sabías que en *European Extreme* si tú ves a los enemigos ellos te ven a ti? ¿Curioso, no...? Pero claro, como el ***SC*** no cuenta con estas opciones para medir la dificultad y que así cada jugador según sus habilidades pueda sacar el máximo rendimiento al juego, pues claro, pasa lo que pasa.

MC: 3º parece ser la luz no influye en la vista enemiga. 4º en un pasillo con luz me descubrio un soldado , a 2 metros , y con luz se pone la vision inflaroja (TAN CIEGO ERA?)

SS: Los soldados enemigos nunca usan la visión de infrarrojos a no ser que estén en una habitación muy oscura o sin luz. Lo que comentas de que un soldado se puso las gafas en una zona iluminada es totalmente mentira y absolutamente demostrable, ya que ningún soldado del juego posee equipo de infrarrojos en partes iluminadas, es decir que no lo llevan y por lo tanto no se lo pueden poner. ¿Tú a qué ***MGS2*** has jugado? No parece el mismo que yo. ¡Ah, claro! Lo que pasa es que como tú bien dices no lo has jugado del todo y no conoces nada del juego... ya entiendo...

MC: 5ºdespues de anestesiar a olga , subo por un puente y que veo en la ciudad : edificion planos sin nada detras, edificios de 50 plantas y media, plantas hasta en los tejados y un sin fin de comicas escenas despues ...

SS: Los edificios que se ven a lo lejos en la parte del barco están lo suficientemente bien hechos como para no notarse nada de lo que tú comentas. Yo tengo el ***The Document of MGS2*** que es un *Making of* del juego y en el que se puede seleccionar cualquier escena del juego, pausarla, hacer zoom y girarla hacia cualquier sitio. Pues bien, como fanático del juego me las he visto todas con lupa e incluso me he metido por detrás de los edificios que tú comentas y a tu pesar he de decirte que no son planos (de hecho tienen detalles de más, es decir detalles que no se van a ver por lo lejos que están, otro punto que se puede demostrar perfectamente y en el que de nuevo te vuelves a equivocar).

Los de los 50 pisos y medio no se exactamente a lo que te refieres, pero si quieres decir que se cortan las ventanas por la mitad o cosas así, también es falso. Realmente no se qué juego has probado tú... Lo que no quiere decir que este punto del juego sea soberbio (de hecho podría estar bastante mejor realizado de lo que está).

MC: 6ºen un "TIROTEO" aparecen unos soldados en un pasillo de un barco , si deseamos escapar vemos que un miterioso campo de fuerza te inpide pasar tanto hacia los enemigos como fuera del lugar (MISTERIOSO)

SS: En el tiroteo contra los soldados es totalmente normal no poder avanzar ni retroceder hasta cierto punto. Tio, esto es un juego y tiene sus limitaciones y esto mismo pasa en cientos y cientos de juegos. Simplemente es un detalle que por argumento no se podía salvar de otra manera. ¿O pensabas poner por arte de magia y de pronto cajas que impidan el paso o cosas así como ocurre en la mayoría de juegos?

MC: pero vamos lo mas comico es .... en la escena en la cual snake debe hacer fotos al metal gear vemos un grupo de "SOLDADOS" encabezados en lo alto de una plataforma un llamemosle NEGRACO MARICON bien hay os divertimos unos amigos y yo viendo eso ... aburridos decidimos darmos por dormir a los intrepidos soldados y QUE VEN MIS OJOS , DUERMEN DE PIE Y CON LOS OJOS ABIERTOS wow que soldados eh...

SS: Veamos, creo que al personaje que tú llamas negraco maricón es *Scott Dolph* (que por cierto, sí que es negro y sí que es homosexual... ¿ha sido suerte o sabías esto? lo digo por tu acertada definición del personaje).

Bueno, los que tú llamas simplemente soldados son marines y no se si lo sabías, pero en el entrenamiento de un marine se les exige que cuando están en formación permanezcan firmes ante cualquier situación, aunque se duerman, que de hecho en ocasiones reales un marine puede llegar a dormir de pie. Esto lo sabrías si llamases por *Codec* a *Otacon*, que da una muy rica y abundante información sobre todo lo que pasa en la primera parte del juego. Que ***MGS2*** tiene una investigación, un estudio y una búsqueda de información bestial que muy pocos jugadores han sabido apreciar y valorar.

MC: weno nos minutos despues decidimos no se detener y dormir a los soldados , del cual caian desplomados al suelo , Y NADIE SE DA CUENTA , 1 , 2 , 3 , 4 EL NEGRACO NI SE DA CUENTA QUE SUS SOLDADOS SE DESPLOMAN UNO A UNO 5 , 6 , 7 , 8 al final todo el mundo estaba dormidito , el negro seguia hablando ajeno a lo que un metro delante suya un tio a plena luz dormia a sus hombres . wenooooooo que misterio , bueno el k se paso entero todo el juego no fui yo solo vi el principio.

SS: Si decides tirar a un marine al suelo los compañeros que están cerca de él se dan cuenta perfectamente de que se ha caído, no como dices tú, que siguen como si nada, eso es totalmente falso. Lo que sí es cierto es que *Scott* está un poco cegato.

MC: que no que has menospreciado y exagerado en tu comparacion y exijimos por lo menos que te retractes de tus chorradas . ATENTAMENTE SU ENEMIGO EL COMANDO ANTISEGA
p.d a mi me han detectado cientos de veces en sc y a no ser que seas manco se puede soltear con un minimo de habilidad

SS: Me pides que me retracte de la comparación que hice y como obviamente observarás no lo pienso hacer ni por asomo, ya que todo lo que dije está totalmente contrastando y es cierto, además que alguien que ni ha jugado al ***MGS2*** me diga esto me parece un poco fuera de lugar. ¿Tío, de verdad no lo has jugado? Pero si es el mejor juego de la historia, reconocido por todo el mundo y por las revistas del sector... Supongo que estarás en ese ínfimo porcentaje de jugadores que por tirria, envidia u odio no lo han jugado (de hecho me da a mi que tú no tienes la **PS2** y sí la **Xbox** ¿me equivoco?).

Bueno, podría estar comentando fallos del ***SC*** a puñados, porque tú mucho criticar al ***MGS2*** pero no comentas ninguno de los cientos de fallos que posee el ***SC***, como estos ejemplos:

Parece que *Sam* posee poderes telepáticos, ya que puede mover objetos con su mente. Lo digo porque coge los objetos del juego a distancia sin que ni siquiera su mano llegue a tocarlos. Si estamos agachados y tenemos arriba pegado a la pared un botiquín pues nada, *Sam* realiza un ligero movimientos de muñeca y... ¡hop! ya lo tiene. ¡Muy bien por *Sam*!

Mucha realidad de luces y sombras, pero ningún enemigo del ***SC*** se percata de las tres cegadoras luces que producen las gafas de visión nocturna de *Sam*. ¿Curioso, no? y no digamos de la peazo de luz que tiene la radio que lleva en la espalda...
Qué soldados más subnormales, ya que quitando de que no hagan ni un sólo movimiento de ataque realista y que no se muevan en pelotones como es lo normal en casos reales, los tíos se quedan más estáticos que una pared. Ya puedes estar disparándoles a bocajarro que los tíos no se inmutan, ni siquiera se mueven. Totalmente patético. Lo mismo le ocurre a *Sam*. Aunque le disparen él no se mueve un sólo centímetro, sólo le salen borbotones de sangre pero el tío totalmente parado. Este sí que es un agente de verdad, y no ese tal *Snake*...

El acoplamiento de los enemigos derribados cuando *Sam* los coge para ponerselos en la espalda es penosísimo. En algunos casos los enemigos derribados se deslizan por el suelo como por arte de magia hasta llegar a la manos de *Sam* (pero bueno, ya sabemos que el prota de este juego posee poderes mentales y para él todo es posible).

En la parte del juego en la que estamos en una planta petrolífera (pobre imitación de la *Big Shell*) *Sam* se puede caer al mar. Lo raro es que aunque la caída es de unos dos o tres metros y el agua está en total calma el pobre se ahoga de inmediato. ¡Qué gran preparación física tiene! Por lo menos cuando *Snake* se cae del barco está a una mayor altura y hace un oleaje tremendo, y *Raiden* cuando se cae al mar está a unos 100 metros de altura...

La forma de golpear a los enemigos es totalmente torpe e inservible. Deberemos estar justamente a sus espaldas y muy pegados para que nos salga la opción de golpear y la mitad de las veces nos descubren, muy diferente al ***MGS2*** en el que tenemos total libertad para pegar cuando queramos y desde la distancia que queramos de una manera mucho más dinámica, efectiva y rápida.

Pasando a otro tema, si quieres también comparamos las músicas de los dos juegos......... o mejor no, que ya bastante desfavorecido está quedándose el ***SC***. ¿O también piensas que la *BGM* del ***SC*** es mejor que la del ***MGS2***?

Bueno, y si comentamos el patético doblaje que posee el ***SC*** nos morimos de la risa. ¡Qué cosa más mala! Y que ya lo se, que el ***MGS2*** no está en español, pero mejor que estén los diálogos en un inglés totalmente flipante con actores de renombre que lo hacen fenomenal, a escuchar en español a cuatro mataos que no tienen ni idea de entonación y que para colmo la mayoría de ellos no son ni españoles (que se nota un huevo en el acento), y no hablo de los que supuestamente hablan como rusos y chinos, hablo del propio equipo que va con *Sam*, que es lamentable. Quizás se salve un poco la voz del protagonista, pero eso de que tenga la voz de *Mc Gyver* me parece un poco penoso la verdad.

La verdad no se qué es lo que ves mejor al ***SC***. En realidad en casi todo es peor que el ***MGS2***. Tiene menos armas, menos movimientos, peores gráficos, peor música, peor jugabilidad, los personajes están totalmente faltos de carisma, la historia es totalmente típica de película mala de acción, los diálogos son penosos, tiene menos horas de juego, etc, etc, etc... pero bueno, como tú veas, tiene que haber gustos para todo. Lo que pasa es que una cosa son gustos personales y otra cosa intentar demostrar a los demás cosas que son totalmente falsas.

Pues nada más. Con esto no quiero que te ofendas ni nada por el estilo, sólo te he mostrado la realidad que existe entre estos dos juegos, de los cuales sólo uno se recordará cuando pasen muchos años como el representante de lo que fue uno de los saltos tecnológicos y argumentales más grandes del mundo de los videojuegos.

Nos vemos (o leemos).

Segunda contracrítica: Felipe Liebana Marfil (saydenx@hotmail.com) Vs. Solid Snake (solid_snake_@mixmail.com)

Felipe Liebana: hola!. Tio , los otros dias me pille la revista GameType , ya que la compro desde el primer numero , y e leido todos tus analisis , etc. Lo has hecho bien en todo momento , pero has cometido un GRAVISIMO ERROR.
La comparacion de MGS2 y Splinter cell , es absurda , penosa y llena de mentiras... despues de haberme pasado el MGS2 unas 12 veces , y Splinter Cell unas 3 veces , te puedo asegurar , que la diferencia entre ambos es BESTIAL, vayamos por partes: MGS2 esta plagado de videos , tantos que supera a las horas de juegos. son unas 4 horas de juegos y mas de 10 de videos y codec... eso una burrada.

Solid Snake: Pues mira, yo el ***Splinter Cell*** me lo he pasado una vez y el ***MGS2***... Puf, ya he perdido la cuenta, pero me imagino que habrán sido unas 50 o 60 veces. Aunque sólo terminara el ***SC*** una vez puedo analizarlo perfectamente y ver claramente las diferencias entre ambos juegos, por lo que paso a desmentir todas las chorradas que comentas en tu *e-mail*.

Dices que las horas de juego del ***MGS2*** son menores que las de videos y *Codec*, y es cierto, pero claro, según se mire. Me imagino que tú habrás jugado al ***MGS2*** de la forma más simple (es decir, siguiendo la historia base del juego y sin pararte un poco y realizar todos los cientos de posibilidades que brinda el mismo). Ya he comentado muchas veces que ***MGS2*** es un juego muy elástico y se amolda a cada jugador por lo que si una persona quiere acabarselo rápido, pues nada, lo puede hacer y en unas 6 horas lo tiene finalizado o bien puedes investigar, aprender a utilizar correctamente todas las armas (que no son pocas), descubrir los cientos y cientos de detalles del juego o simplemente intentar cumplir retos tales como conseguir todas las chapas del juego (que segurísimo que no las tienes), pasarlo en todos los niveles de dificultad (ya que las personas que realmente han jugado al verdadero ***MGS2*** son las que se lo han pasado en *European Extreme*, y ese es el reto real) o realizar cosas tan divertidas como maltratar a los pobres soldados de mil formas diferentes. Sobra decir que seguro que no has competido ni una sola vez en el torneo mundial de *modo survival*, un punto que alarga la vida del juego una bestialidad ya que el enganche para ir subiendo puestos en el *ranking mundial* es genial. Esto es sólo si quieres que las horas de juego se alarguen de forma bestial, pero claro podemos hacer diferentes cosas como intentar oír todas las conversaciones de *Codec* (para mi una de las cosas más interesantes del juego, ya que es donde realmente a base de mucho llamar nos enteramos de los secretos más importantes de los personajes). Te aseguro que si empiezas una partida en la que quieres hacer todo, conseguir todo y ver todo, tardarás unas 35 horas (una cifra realmente bestial para un juego de acción).

¿Has leído los tres libros que vienen en el juego? Aparte de ser muy interesantes (con uno de ellos te partes de risa) explican una bestialidad de cosas que sucedieron en el anterior ***Metal Gear***, aclarando muchos puntos. Es una opción realmente interesante en la que puedes echar más de 5 horas leyendo (para que te hagas una idea uno de los libros tiene más de 300 páginas). Sin embargo el ***SC*** trae una especie de mini guía de algunos términos relacionados con el juego que te los lees en menos de diez minutos.

Yo me terminé el ***SC*** en menos de 8 horas y como no aporta ningún extra más después de

pasarlo pues lo dejé arrumbado en la estantería y bueno, lo dejaremos sólo en esto, ya que si en vez de comparar el ***MGS2*** *Vs.* ***SC*** comparamos el ***MGS2 Substance*** *Vs.* ***SC*** las horas de juego del título de **Konami** se disparan hasta límites insospechados.

FL: ¿quien tiene mas acciones? ¿Solid snake y Raiden? okis , coje el mando y haz esto: da un salto , enganchate en la tuberia del techo , una vez hay ponte
boca abajo , y saca la pistola , dispara a un tipo desde hay , y cuando pase el 2º , tirate encima de , despues lo cojes , le apuntas la cabeza para que te diga toda la informacion , luego cuando venga un grupo de enemigos , utilizalo como escudo (los otros no te dispararan , tienes a un rehen) , pero disparales y veras como intentan darte a ti y no a al rehen... ¿no puedes? , pues chaval dejaste bien claro que el MGS2 podias hacer miles de cosas mas que en Splinter cell... penoso , vaya.

SS: Je je, me intentas convencer con esa sucesión de movimientos de que *Sam* puede hacer más cosas que *Snake* o *Raiden*... bueno pues intenta hacer esto con *Sam*: ves que viene un soldado, te descuelgas por una barandilla que le llegue por la cintura al personaje (pero rápidamente, no como *Sam* que lo hace torpemente y ni tiene un botón especifico para realizarlo, con el consiguiente riesgo de caer al vacio y claro, tampoco puede hacer esto si la zona donde se quiere enganchar esta más alta que sus pies), acto seguido te pones en visión de primera persona para tener una buena vista del enemigo (ah, como en ***SC*** no puedes poner primera persona en todas las situaciones, pues nada), justo después flexionas los brazos para alzar sólo un poco el cuerpo del personaje y así ver con más claridad al enemigo (mecachis... que esto tampoco lo puedes hacer en ***SC***). Cuando este pase subes rápidamente (y vuelvo a repetir rápidamente, que el pobre de *Sam* tarda lo suyo en subir) y te pones detrás del enemigo y sin que te oiga le dices: *¡manos arriba! / ¡quieto!* (jo... esto tampoco lo puedes hacer, bueno pues pasamos a otra cosa), justo entonces te pones frente a él y apuntándole a la cabeza haces que suelte munición. Como algunos soldados son más profesionales que otros, si se resiste a darte la munición pegale un tiro en una zona no vital o saca un arma de mayor calibre y te lo dará gustosamente (como ya imaginas, esto tampoco lo puedes hacer en ***SC***). Tras esto da una voltereta, lo tiras al suelo con el impacto y aprovechas para destruir su radio para que no pueda llamar a sus compañeros (ja ja, los pobres enemigos del ***SC*** sólo usan su raido cuando *Sam* ya está muerto, le es de gran ayuda...), acercate a él y de una llave lo tiras otra vez al suelo para que esté más débil (claro, lo que pasa es que *Sam* no aprendió artes marciales, será por eso que no puede pegar puñetazos, solo un cutre capón en la cabeza). Cuando se levante otra vez cogelo por el cuello y aprietalo varias veces, pero sin llegar a matarle, sólo para aturdirlo y dejarlo inconsciente en el suelo (en ***SC*** si coges a un enemigo por la espalda la única manera de acabar con él es de un capón en la cabeza), cógelo (por la cabeza o por los pies, no como *Sam* que sólo puede coger de una manera) y muevelo un poco para que suelte una ración de comida y antes de que despierte pégale un tiro con la pistola de dardos para que se duerma (en ***SC*** no existe ningún arma de dardos para dormir, con lo cual tampoco podrás hacer esto) y mételo en una taquilla para que duerma plácidamente... (pero hazlo rápido, que estos soldados sí se despiertan al cabo de un rato, no como los del ***SC*** que con un simple capón en la cabeza ya no despiertan por ellos mismos nunca más). ¡Ah! Te preguntarás por qué no lo he matado. Bueno, es que el ***MGS2*** te lo puedes pasar si quieres sin matar a ninguna persona, pero claro como esto es imposible en ***SC*** pues no estás acostumbrado a este tipo de tácticas.

Seguramente ni sabías que se podían hacer todos estos movimientos, pero es lógico ya que son tantísimos que muy poca gente sabe de la existencia de todos (que son muchísimos más de los que he comentado). Incluso yo después de haber jugado tantísimo realizo algunos nuevos que creía que el juego no tenía.

Quitando esto, me comentas que *Sam* puede caer desde una zona alta encima de un enemigo y derribarlo... pues *Snake* también puede, pero me imagino que tampoco lo sabías.

También dices que utilice a un enemigo como escudo humano y como ya te esperarás vuelvo a decirte que *Snake* y *Raiden* pueden hacer esto mismo (aunque sin apuntar a nadie) con la diferencia de que los soldados del ***MGS2*** son leales y nunca disparan a un compañero suyo (los del ***SC*** le disparan al cabo de un momento sin importarle mucho lo que le pase...) y tú dices que intentan darle a *Sam*, pero siempre acaban matando a su compañero.

Aunque sea cierto que *Snake* y *Raiden* tienen muchísimos más movimientos que *Sam*, son juegos diferentes y por lo tanto algunos movimientos que tiene *Snake* y *Raiden* no los tiene *Sam* y al revés, lo que pasa es que el número total de movimientos de *Snake* y *Raiden* es muchísimo más extenso que el de *Sam*, tan claro como eso, por lo que no digas que mi comentario al respecto fue penoso ya que la penosa es otra persona.

FL: dijiste , que si te encuentra un enemigo TODO el mundo se alerta? HAS JUGADO AL SPLINTER CELL???? jajajaja.

SS: En ***SC*** si un enemigo te ve automáticamente salta la alarma (supongo que la alarma la tienen implantada en la cabeza y le dan a un botón que tienen en la nariz) y vienen todos los compañeros de la zona. Esto es así de claro y todo el que haya jugado al ***SC*** lo sabe. Los únicos que te ven y salen corriendo para dar la alarma son los que no van armados.

FL: en el Splinter cell , los enemigos van de un sitio a otro , mientras estan hablando de cosas con su compañero , inspecionas zonas , etc... en el MGS2 tiene un recorrido , y el tio , ni MUCHISIMO menos va a ir a otro sitio , al menos que te vea la sombra (no en todos los sitios hay sombras) , y se acerca , le sale un "?" y se va... y has jugado en splinter cell , sabras que pasa si ven una sombra , no? el tipo se queda con la incognita durante un buen rato , y puedes oir cosas como "a sido un gato" etc , mientras el tio va a buscarte.

SS: Dices que en ***SC*** los enemigos van hablando de sus cosas mientras que dan las rondas... eso demuestra lo poco profesionales que son. En ***MGS2*** no hablan con nadie ya que su vida depende de estar alerta y recorren siempre la misma ruta que les ha sido asignada, como tiene que ser.

También comentas que en el MGS2 sólo se extrañan los soldados sin ven la sombra de *Snake*... totalmente falso ya que acuden al sonido producido por un disparo que golpee en la pared, por pasar por una rendija que suene más de lo normal, si ven la pisadas las siguen, si ven un rastro de sangre lo siguen, si escuchan estornudar lo investigan, si hacemos un movimiento extraño o tenemos un arma no reglamentaria (esto pasa cuando *Raiden* va vestido de soldado enemigo) inspeccionan la situación, acuden al lugar donde un objeto se haya roto, acuden al sonido de un cargador vacio que tiremos al suelo, si estamos metidos en una taquilla y golpeamos la puerta (mirando en primera persona y pulsado fuerte el botón) la abren para inspeccionarla, etc... y lógicamente lo más impresionante de todo, ¿tú has visto lo que hace el pelotón de ataque cuando inspecciona las habitaciones? lo digo porque es totalmente flipante el grado de realismo que alcanza, tirando incluso una granada *stun* antes de entrar... Como verás esto en una guerra que tiene ganada el ***MGS2*** frente al ***SC*** sin ningún tipo de duda.

En ***MGS2*** también se quedan extrañados un buen rato si ven algo raro e incluso hacen sus rodas a un paso mucho más rápido. Lo que pasa, y vuelvo a repetir, es que tú seguro que has jugado en *fácil* o *normal* donde esto no lo hacen para amoldarse al nivel del jugador. Ponlo en difícil o, mucho mejor, en *European Extreme* y te quedarás flipado de lo que pueden llegar a hacer.

Y la tontería esta que dices de que los enemigos del ***SC*** dicen cosas como "*ha sido un gato*" es pura tontería. Los soldados del ***MGS2*** son mucho más profesionales como para decir esas choradas... ¿y sabías que si un soldado del ***MGS2*** se extraña varias veces, pide por radio refuerzos?

FL: MUCHISIMAS veces me e puesto a hacer el tonto detras de un tio , haciendo MUCHISIMO ruido y el tio ni pajotera idea de que esta hay... en Splinter cell , despues de un tiroteo , caieron botellas al suelo y pasas por encima , haces ruido , y el tipo se alerta ¡incluso discuten de quien va a ir!

SS: Es verdad que en ***SC*** el factor silencio es más importante que en ***MGS2***, lo que no demuestra que lo que dices sea totalmente cierto ya que si en ***MGS2*** haces cualquiera de los ruidos que ya te he comentado, todos los saldados de la zona van a investigar. Lógicamente no se pelean para ver quién va, ya que son soldados profesionales y van todos.

FL: El splinter cell , esta en un COMPLETO castellano , con un doblaje , que envidiaria hasta el Metalgear solid de psx.

SS: Este punto está absolutamente claro. Es ridículo el comentario que haces y de hecho toda la redacción nos partimos al leerlo. Es decir, ¿que el doblaje del **SC** es mejor que el del **MGS** de **PSX**...? Primero, casi todos los dobladores del **SC** no son españoles, logrando que la mayoría de los diálogos suenen extraños ya que no saben hablar bien el castellano (y no digo los dobladores que quieren imitar voces rusas o chinas, digo todos ellos, como la mayoría del equipo que va con *Sam*).

En el ***MGS*** de **PSX** utilizaron a actores de doblaje de renombre que en su mayoría trabajan en doblajes de películas de *Hollywood* (si tienes un poco de oído podrás comprobar lo que te digo cuando vayas al cine), con voces tan magníficas como la de *Snake*. Sin embargo, en ***SC*** sólo la voz de *Sam* es conocida por ese tal *oo7*, pero a mí me recuerda bastante más la voz de *Mc.Gyver* (¿sabías que la voz de *Sam* la ponía este actor?), con lo cual a mi modo de ver queda bastante ridícula.

FL: en splinter cell , puedes engancharte en cornisas... de 3 formas diferentes , y no solo en cornisas , sino casi donde te da la gana... ¿porque no haces rape con Solid snake? mientras yo estare haciendo eso , tu estaras oiendo hablar a Snake , gilipolleces.

SS: ¿*Sam* puede colgarse de tres maneras

diferentes? Bueno, puede ser, *Snake* sólo de dos maneras diferentes (seguro que creías que sólo era una... fijo), pero cuando estamos enganchados tenemos un tiempo de aguante como es lógico, no como en **SC** que podemos dejar a *Sam* colgado, irnos a comer y al volver encontrarlo exactamente igual, colgado como un mono.

También para tu información te diré que cuando estás colgado con *Snake* y un soldado pasa por encima, si subimos rápidamente le propinaremos una patada impulsada por la subida, cosa imposible de hacer con el torpe de *Sam*, y le digo torpe no por meterme con él, lo digo con el mejor sentido de la palabra, es decir que sube muy lento y no podemos realizar acciones rápidas.

Lo de estar escuchando decir gilipolleces a *Snake* lo dejaré como que no lo hubiera leído porque está totalmente fuera de contexto.

FL: La razon por las que no te acuerdas tantos de los nombres de los enemigos es muy simple... COMO PUTA MIERDA NO TE VAS A ACORDAR DE LOS NOMBRES , SI HAY UN CODEC , POR HABITACION QUE TE DICE QUIEN ES EL EL TIO 50 VECES UNA Y OTRA VEZ , joder.

SS: La razón por la que me acuerdo de los nombres de todos los personajes del ***MGS2*** no es por la tontería que comentas tú. Es simplemente porque todos ellos tienen carisma, un grado de carisma que ni por asomo tiene ninguno de los personajes del ***SC*** y creo que la razón es bastante obvia. En ***SC*** son todos muy, pero que muy horribles y feos, y sus personalidades están ya más gastadas... vamos, típicas de película mala de acción... y qué diálogos más insulsos y aburridos...

FL: otro punto es... ¿seguro que es de infiltracion el MGS2?lo digo , porque un juego de este tipo , tiene que ir mirando en cada esquina para ver si hay algun enemigo , metiendo camaras debajo de la puerta , etc , etc... en MGS2 ES TAN COMICO , QUE TE DICEN DONDE ESTA ! HAY UN VIDEO QUE TRE AVISA , DE QUE HAY UN ENEMIGO EN LA ESQUINA!!! JAJAJAJA es una pura comedia...

SS: Parece como si creyeras que lo de mirar por las esquinas para comprobar si hay enemigos lo hubiéramos visto antes en ***SC*** y después en el ***MGS2*** lo hubiera copiado, cuando es totalmente al contrario. ¿Tú en qué mundo vives? No comprendes que seguramente si la saga ***Metal Gear*** no existiese el ***SC*** nunca hubiera sido creado. ¿No te das cuenta que casi todo ha sido copiado del ***MGS2***?

En una cosa tienes razón, en el ***MGS2*** no podemos usar el aparatito para ver por debajo de las puertas, pero si quieres te comento cuántas armas y aparatos de infiltración tiene ***MGS2*** de los cuales ninguno esta en el ***SC***... bueno, mejor no que son demasiados, pero cualquier persona que haya jugado a los dos sabe que la diferencia es bestial. ¡Ah! Y en ***MGS2*** no te avisan de la presencia de enemigos, no se de donde has sacado tal tontería, aunque supongo que te refieres a la escena casi al comenzar el juego donde nos muestran una vez la sombra de un enemigo para que tengamos en cuenta las sombras o cuando se nos muestra la forma de mirar por las esquinas (o algún caso parecido a estos dos)... pero vamos, el juego no nos va avisando de los enemigos. Yo creo que eres tú el que no ha jugado demasiado al ***MGS2***. ¿No crees?

FL: ¿el aspecto grafico nivelado? ¿el substance de Xbox mal recortados los pelos y en PS2 no? XDDDDD si de algo me queje el dia que me compre el MGS2 (el 1º dia de su salida) ,fue del recorte del pelo de Snake... y en Xbox sigue igual.

SS: Creo que insinúas que el aspecto grafico del ***SC*** es mejor que el del ***MGS2***... bueno, estamos ante otra guerra que ya tiene ganada con creces el ***MGS2***. En el ***SC*** tenemos unos efectos de luces y sombras buenísimos y un entorno bastante bien estructurado, pero por favor, ¿Dónde están las expresiones faciales? No, no sólo mover la boca a lo penoso. ¿Dónde están los increíbles efectos como el de la lluvia? En ***SC*** intentan copiarlo en uno de los niveles y les sale algo un tanto penoso. ¿Dónde están esas impresionantes escena como cuando *Snake* se descuelga haciendo *puenting* al barco? Según tú, *Snake* no puede hacer *rape*, pero bueno esto es mucho mejor. O cuando *Ocelot* roba el *MG Ray*, la aparición de *Vamp* y de *Fortune*, el ataque del *harrier*, el ataque de los *MG Ray*, el final... Por favor, no tiene comparación. Quizás tú evalúas un juego viendo simplemente a uno y otro personaje de ambos parados en una habitación y puedes llegar a decir: pues sí, el ***SC*** está mejor, pero lógicamente a un juego se le valora en conjunto, y en conjunto el ***SC*** no tiene nada que hacer frente al ***MGS2***.

Sigo manteniendo que existen grandes diferencias respecto a la versión de **PS2** y la de **Xbox**. En la de **PS2** no se nota tanto ni por asomo el recorte del pelo de los personajes como en la versión de **Xbox** que es bastante penosa (sobretodo el pelo de *Raiden*, que parece estar por capas y encima se mueve con total brusquedad).

Existen otros muchos detalles más que hacen que la versión de **Xbox** sea peor que la de **PS2** y no lo digo por desprestigiar a la **Xbox**, de hecho yo me decepcioné mucho al verlo ya que creía que la versión de **Xbox** sería muchísimo mejor, pero no fue así. Una verdadera pena.

FL: tio , puede que te joda , pero solo un gilipollas , daria a entender esto : En el MGS2 , puedes disparar , pero no andar a la vez , mientras que en el Splinter cell , puedes andar y disparar a la vez vale , a simple vista no parece una gilipollez , pero... ¿y si estoy diciendo que andar y disparar a la vez es un punto en contra? es comico , ya lo se , yo y mis colegas y taco de peña del IRC se parte el culo ese reportaje y de ti.

SS: Ja ja ja. No sólo en el ***MGS2*** SÍ puedes andar y disparar a la vez. También pueder correr y disparar a la vez, cosa que en el ***SC*** no puedes hacer.

Como verás no te he insultado en ningún momento, pero como en esta parte tú me has insultado directamente por algo que es totalmente falso, te diré claramente que el subnormal eres tú, tan claro como eso. Mira que no saber disparar y andar a la vez en el ***MGS2***... con esto me dices con certeza que tú no has jugado en niveles altos de dificultad, ya que en estos casos si no disparas y corres a la vez en el enfrentamiento contra *Fatman* es imposible de pasar.

FL: Solo hay una cosa que puede salvarte , y es , que digas que el reportaje , era "la broma falsa" de ese mes. Es mas , todo el mundo esperamos una correcion en el proximo numero , sino quieres quedar como un subnormal.... 5 chavales el sabado pasado fueron a ver si estabas , para hablar contigo (y a reirse de ti), para ver que pasaba con ese ABSURDO reportaje , que por tu culpa pondras en duda a mucha gente a la hora de comprar uno o otro , sabiendo que SPlinter cell , es INFINITAMENTE mejor. y como tu dices , son juegos diferentes y no se pueden comparar , pero.. si puede ser mejor uno que otro. ¿un chicle , o un monitor de plasma? porsupuesto es diferente , pero el monitor de plasma es mejor.

SS: Después de todo esto la gente tendrá mucho más claro qué juego comprarse de los dos. Lógicamente el ***MGS2*** es muchísimo mejor en casi todo que el ***SC***, aunque este último es bastante bueno. Lo que pasa es que el ***SC*** es bueno, pero el ***MGS2*** es una obra de arte. Lo del chicle y el monitor tampoco lo tendré en cuenta por lo penoso de la comparación... ¿No se te ocurrió comparar algo con más sentido?

FL: uis ! se me olvidaba. Dijiste que la comparacion era "parcial" , es decir que te apollas mas en uno , que en otro (no hay duda) . Pero creo , que lo que querias decir era "imparcial" no tienes favoritismo por ninguno de ellos.

SS: Mira por donde, tienes razón en este punto totalmente. Es obvio que quise decir *imparcial*, pero por un error ortográfico puse *parcial*. Pero bueno, si alguien como tú lo ha comprendido seguro que el resto de los lectores también lo ha hecho.

FL: Yo soy SUPER FANS de Metal gear (me e pasado todos , el de nes , etc) , y admito , que splinter cell , como juego es mejor , parte de que a mi msimo me convencio ¡un juego de espionaje de verdad , no hay videos que te digan donde hay cypher , soldados , etc!

SS: ¿Eres super fan de la saga **Metal Gear**? ¿Seguro? Pues no lo parece, la verdad, porque no sabes mucho al respecto. De hecho dices que te has pasado el de **Nes**... ¿Sabes que en **Nes** salieron 2 (no 1, como tú dices) y que ninguno de ellos está dirigido por *Hideo Kojima* y por lo tanto no cuentan en la trama real del juego?

Y dudo muchísimo que jugaras a los dos de **MSX**, o por lo menos seguro de que no los jugaste en su época (hace unos 15 años). ¿Has jugado al ***MGS Integral***? Seguro que no, porque sólo salió en Japón. ¿Has jugado a todas las versiones?

Yo he jugado a todas, la japonesa, americana y europea, tanto del ***MGS*** como del ***MGS2***, así que no alardees demasiado de que tú jugaste al ***MGS2*** el mismo día que salió en España porque yo jugué la versión americana (la primera en salir) meses y meses antes que tú, sin contar que tengo todas las versiones del juego originales, los *premium pack* del ***MGS*** (y el ***MGS Integral***) y el *premium pack* del ***MGS2*** japonés (el único que salió), así como un larguísimo etc de productos originales de esta saga, como todos los *CDs* de música, pósters, calendarios, figuras (y no digo esas cutres americanas que salieron aquí, hablo de las japonesas que son totalmente flipantes y que están diseñadas por *Yoji Shinkawa*, el diseñador oficial del juego), unos muñequitos tipo lego muy monos, el ***The Document of MGS2*** (un *making of* totalmente flipante), los libros de ilustraciones del ***MGS*** y ***MGS2***, guías japonesas hiper completas, etc.

Pues nada más, supongo que tú seguirás en tus trace y pensarás que el ***SC*** es mejor. Pues perfecto, estás en tu total derecho, pero por favor no insultes a los demás y encima hagas creer que sabes de lo que hablas, porque si con este *e-mail* algo queda claro es que se infinitamente más del mundo ***Metal Gear*** que tú, algo que no considero especialmente admirable ya que preferiría saber de otros temas más importantes tanto como de la saga ***Metal Gear***.

Solid Snake, infectado por el *Fox Die*

Este artículo carece de imágenes para que no se extienda en más páginas de la revista. No consideramos necesario aportar imágenes que demuestren puntos que cualquiera puede revisar si así lo cree oportuno.



MUGEN

GUIA DE USO 5

PARAMETROS (+ 8 PERSONAJES)

Bienvenidos una vez más a la sección más interactiva de la revista, y con la cual iréis poco a poco haciendo vuestros personajes o al menos, intentándolo, que es de lo que se trata; pues el Mugen es un engine para que cada cual haga lo que quiera con él.







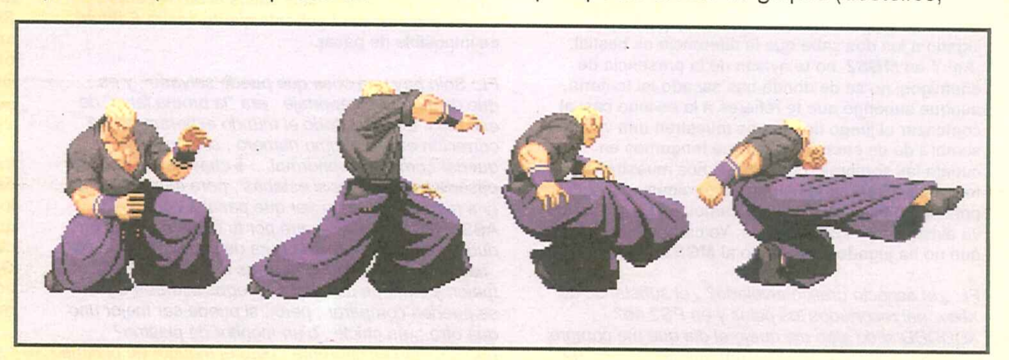
Sin entretenerme más, paso a explicar el tutorial de este mes, un tanto complicado pero que con tiempo, atención y muchas ganas no será sino otro paso hacia la definitiva creación de un personaje.
Ya con el tema entre manos, en los cuadros de la siguiente pagina podéis ver los parámetros básicos que ha de tener el personaje cuando esté agachado o saltando. Como buen ejemplo, abrid un personaje ya hecho y miradlo por vosotros mism@s, ya que es más fácil ver algo ya acabado que esperar a que se haga, y éste mes traemos unos cuantos personajes que nos pueden servir.

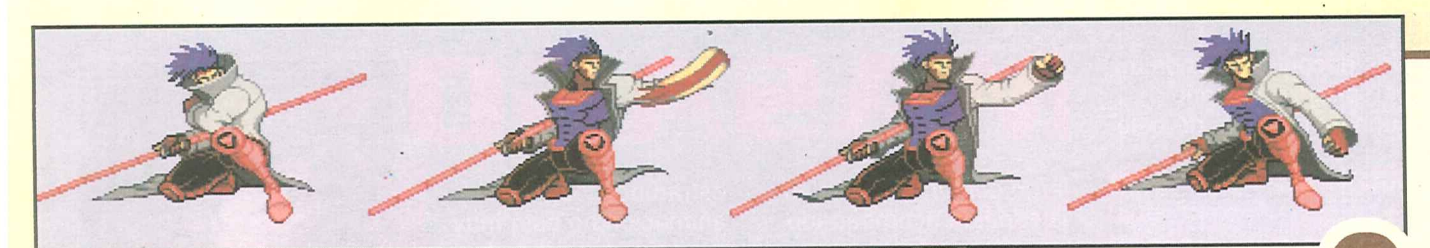
Como podréis ver no hay ningún tipo de *changestate* en los parámetros del ***.cns*** de salto, es decir, en los movimientos que haga el personaje en el aire, en los tres *hitdef* hay parámetros que hay que tener en cuenta, que son los siguientes:
El primero es el ***attr***. Se le denomina con una **S** cuando es un movimiento standard.
A: Cuando está en el aire.
C: Cuando está agachado. Detrás de la coma puede tomar valor como **NA** -- *Normal Attack* (ataque normal) o **SA** *SuperAttack* (técnica especial del



personaje).
Estos cuatro parámetros son básicos para que un golpe parezca más contundente o menos:
ground.slidetime = 6
ground.hittime = 6
ground.velocity = -4
air.velocity = -2,-3

Con ellos le decimos cuánto tiempo va a estar el enemigo dañado, cuánto vamos hacerle retroceder y a qué velocidad vamos hacerlo. Modificadlos y probad a cambiarlo en otros personajes para poder ver cómo funciona y qué repercusiones tiene. No olvidéis que el ***damage=*** es el que determinará lo que quita por cada golpe dado, así como el ***pausetime*** que hará que el golpe sea más lento cuando golpeas, el ***sparkno=*** Que nos indicará qué tipo de efecto de golpes (destellos,





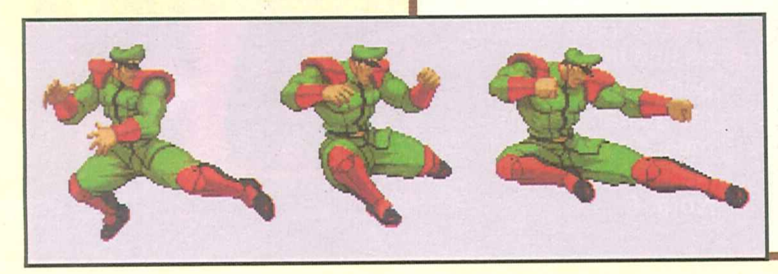
chispas, etc) quieres que tenga, el ***sparkxy*** que nos colocará dicho efecto en los ejes X e Y, etc.

Ya para acabar por este número, comentaré cómo calcular la distancia del enemigo, que será importante para lo que os enseñaré en el próximo número:

Un trigger muy importante para conocer la distancia del rival es éste:
trigger1 = p2bodydist >= 20
¿Que significa esto? Nada mas y nada menos que si el enemigo esta a 20 o mayor distancia, se cumplirá el trigger que queramos implementar.

Y hasta aquí hemos llegado por éste número, id practicando y viendo en personajes ya hechos todo esto, porque es casi obligatorio que un personaje lo tenga (a no ser que no queráis que salte o se agache). En el próximo número veremos cómo lanzar ondas de energía o rayos (para los personajes de ***Mugen***, se entiende, no por hacer muchos movimientos con los brazos os va a salir un *Hadoken*).
Que os peguéis bien.

Clarens
rugal@megamultimedia.com



MOVIMIENTO DE SALTO

Para el movimiento del salto, éste es el listado, aunque en el resultado final pueda cambiar, el standard es éste:

[Statedef 610] ; (salto con golpe fuerte)
type = A ;*(tipo A, movimiento en el aire)*
movetype= A ;*(movimiento de ataque)*
physics = A ;*(en el aire)*
juggle = 3
poweradd= 10
ctrl = 0
anim = 610
sprpriority = 2
[State 610, 1]
type = PlaySnd
trigger1 = Time = 1
value = 0, 2
[State 610, 2]
type = HitDef
trigger1 = Time = 0
attr = A, NA En el aire
damage = 26
guardflag = HA ; *(si está en el aire)*
priority = 3
pausetime = 8,8
sparkno = S9700
sparkxy = -5,-85
hitsound = S0,3
guardsound = 6,0
ground.type = High
ground.slidetime = 6
ground.hittime = 6
ground.velocity = -4
air.velocity = -2,-3

MOVIMIENTO AGACHADO

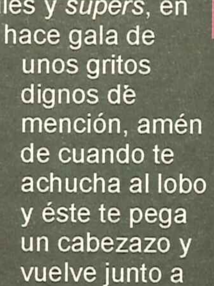
Para el movimiento de estar agachado, el código standard sería el siguiente (lo que está en cursiva es el comentario, no lo pongáis):

[Statedef 410] ; *(Puño fuerte agachado)*
type = C ; *(movimiento agachado)*
movetype= A
physics = C ; *(movimiento agachado)*
juggle = 6
poweradd= 50
ctrl = 0
anim = 410
sprpriority = 2
[State 410, 3]
type = HitDef
trigger1 = Time = 4
attr = C, NA ; *(movimiento agachado, cambia el C)*
damage = 72
hitflag = MAFD
guardflag = L
pausetime = 7,0
sparkno = S9700
sparkxy = -5,-10
hitsound = S1,1
guardsound = 6,0
ground.type = Trip
ground.slidetime = 10
ground.hittime = 15
ground.velocity = -1.5,-2
air.velocity = -1.2,-3
;*(parámetros que debéis cambiar a vuestro gusto)*
guard.velocity = -5
fall = 1 ;*(muy importante: si pones **fall = 1**, el enemigo caerá al suelo)*
[State 400, 7]
type = ChangeState
trigger1 = AnimTime = 0
value = 11 ; *(cambia en vez de ir a 0 va al valor 11)*
ctrl = 1

MASAGO

Nos encontramos con un personaje de diseño curioso: un chico de pelo largo con un corazón en la espalda acompañado de un perro lobo y que todos sus ataques dejan un halo verde.





Está creado en base a *Kim Kaphwan*, y sus movimientos son un tanto estrambóticos y la animación no está muy conseguida, dando la impresión de que le faltan *sprites*.

Cuenta con unos cuantos ataques especiales y *supers*, en los que hace gala de unos gritos dignos de mención, amén de cuando te achucha al lobo y éste te pega un cabezazo y vuelve junto a su amo.



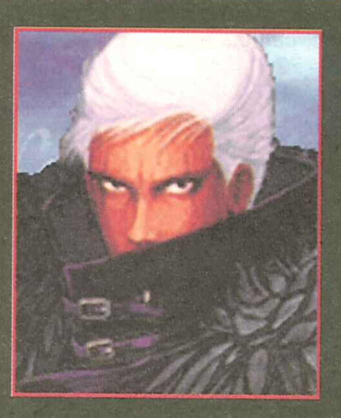


Se ha de tener en cuenta el trabajo realizado con el editado de los *sprites*, pero también a la hora de jugar se ha de valorar su calidad, y éste aprueba por los pelos.

Autor: Zelgadis296.

Nota: 5.

KRIZALDO



Ahora nos topamos con un personaje pocas veces editado como es *Krizaldo*, tomando como base a *Krizalid* (***KOF '99***) en su primera y segunda forma. Primeramente aparece con el abrigo, haciendo gala de muchos ataques y *supers* nuevos, basándose principalmente en ataques de velocidad y bolas de energía, con el que se pueden hacer unos combos de dos cifras bien potentes.



Ejecutando un movimiento, lograremos transformarle en una segunda apariencia, con la que si nos lo encontramos en el modo *arcade*, nos meterá una paliza como pocas vistas.



Quizá la pega sea su extraño manejo y poca fluidez de algunos de sus movimientos y *supers*, pero sin duda es uno de los personajes que más me gustan de este mes.

Autor: Yaqui-MX.

Nota: 6.



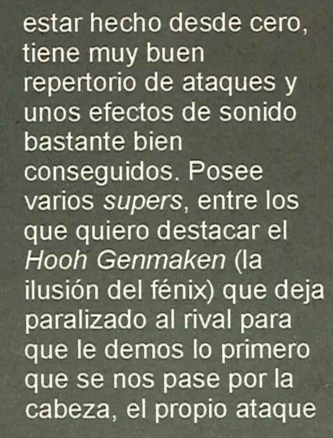
IKKI

Si en el número anterior teníamos a *Seiya*, en este podremos manejar a *Ikki*, el terrible caballero del fénix, que además de estar hecho desde cero, tiene muy buen repertorio de ataques y unos efectos de sonido bastante bien conseguidos. Posee varios *supers*, entre los que quiero destacar el *Hooh Genmaken* (la ilusión del fénix) que deja paralizado al rival para que le demos lo primero que se nos pase por la cabeza, el propio ataque del fénix volador (con más de 100 golpes, toda una gozada) y otro en el que aparece su amada *Esmeralda* para darle ánimos, siendo éste uno de los más destructivos ataques que tiene (sí que se motiva bien el chaval). Un buen trabajo hecho y acabado, que a muchos gustará ya no sólo por ser de ***Saint Seiya***, si no porque además es un buen personaje.

Autor: Gouketsu.

Nota: 7.



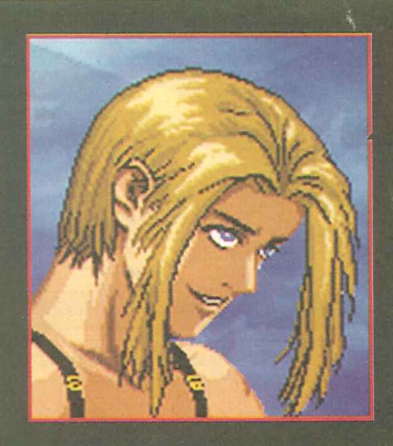








RIGURIA

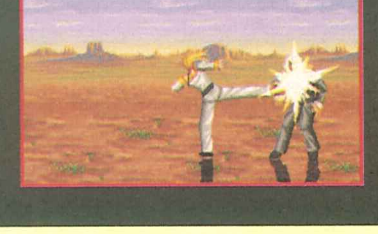


Aquí tenemos también otro personaje creado desde la nada con más o menos un estado aceptable. Tiene el retrato (aunque no lo parezca) editado a partir del de *Iori* del ***KOF'99*** y no sé cuál pudo ser la inspiración del autor porque tiene algunos ataques de *Rugal*, como es la llave *God Press* y el *super Gigatech Presser*, además de una "especie" de *Genocide Cutter*. Poco más se puede decir de la chica en cuestión, salvo que en algunos momentos parece un armario (demasiada amplitud de hombros en ciertos *sprites*) y que el barrido (agachado + patada) no es ni por asomo el mejor modo de hacer caer a nadie, o si no fijaos el estilo "elevador de *palés*" que tiene. Muy currado en general, sobre todo en el entorno gráfico.

Autor: Rakutai.

Nota: 6.





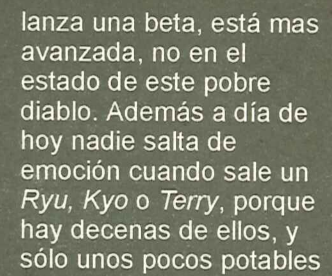


HOSHIKURO

A veces pasa, y esta vez es éste el peor personaje del mes, porque además de no estar acabado, es otro tipo "*evil*" karateka lanza-bolas. Está editado a partir de *Ryu, Dan* y *Gouki*, y ni siquiera posee diferentes paletas para cuando se enfrenta consigo mismo. También influirá que es una *beta* a medio acabar, pero normalmente cuando se lanza una beta, está mas avanzada, no en el estado de este pobre diablo. Además a día de hoy nadie salta de emoción cuando sale un *Ryu, Kyo* o *Terry*, porque hay decenas de ellos, y sólo unos pocos potables (con la cantidad de personajes que existen y la de cosas que se pueden hacer solo se dedican a sacar los de siempre...). En cambio éste personaje os puede servir para empezar a hacer el vuestro propio o para tomar ejemplo en la creación de éste.
Le daremos una oportunidad, y si en un futuro sale la versión completa, le tendremos aquí de nuevo.

Autor: Nocturnis.
Nota: 3'5.

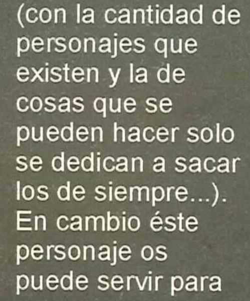








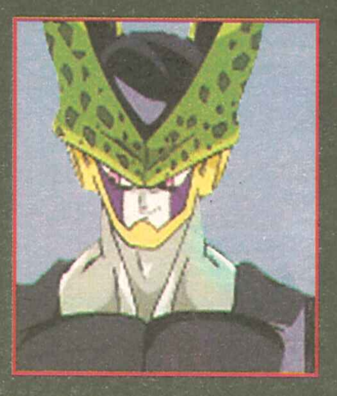




CELL

¿Quién no conoce al androide orgánico más famoso y fuerte de todos los tiempos? Proveniente del universo **Dragon Ball**, nos encontramos con éste *Cell* con el que me atrevo a decir que no sólo es el mejor *Cell* que se ha creado para **Mugen**, sino que puede ser el mejor de **Dragon Ball** en general. Posee todos sus poderes originales, efectos de luces increíbles y sonidos extraídos directamente del *anime* en una calidad increíble. Además de todo esto, se le han añadido efectos como al potenciar el *Kame Hame Ha*, que se levantan piedras del suelo, al igual que ocurría en el *anime*, y que le da un aspecto increíble al asunto.
La pega es que está creado con los sprites del juego de **Super Nintendo**, y al agrandarlo se desdibuja un poco, pero al menos está a la "altura" del resto de personajes. Muy recomendado, no sólo porque sea mi malvado favorito de **DBZ**, sino porque realmente está muy bien hecho.

Autor: Necromancer.
Nota: 8.



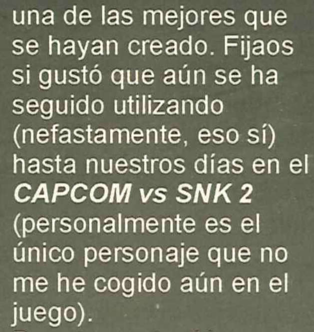






MORIGAN Y MEGAMAN

Los personajes invitados de éste mes han sido *Morrigan* (***Darkstalkers***) y *Megaman* (***Rockman***), para deleite de todos aquellos que dicen que sólo metemos personajes raros. *Morrigan* es igual a la original + alguna que otra novedad que la hacen una de las mejores que se hayan creado. Fijaos si gustó que aún se ha seguido utilizando (nefastamente, eso sí) hasta nuestros días en el ***CAPCOM vs SNK 2*** (personalmente es el único personaje que no me he cogido aún en el juego).





Por otra parte, *Megaman* está ripeado de la versión ***PSX*** del primer ***MARVEL vs CAPCOM***, y todo hay que decirlo, es una versión un tanto cutre, además que ya de por sí el personaje no es ninguna maravilla en un versus. En definitiva, un par de personajes buenos para completar el plantel de luchadores de este mes, y aprovecho para decir que para el próximo número en vez de haber 6 raros y 2 normales, habrá 8 raros y 2 normales, siendo éstos últimos los que más hayáis solicitado en la sección **CORREO MUGEN**.











Correo mugen por Clarens
rugal@megamultimedia.com

CORREO MUGEN

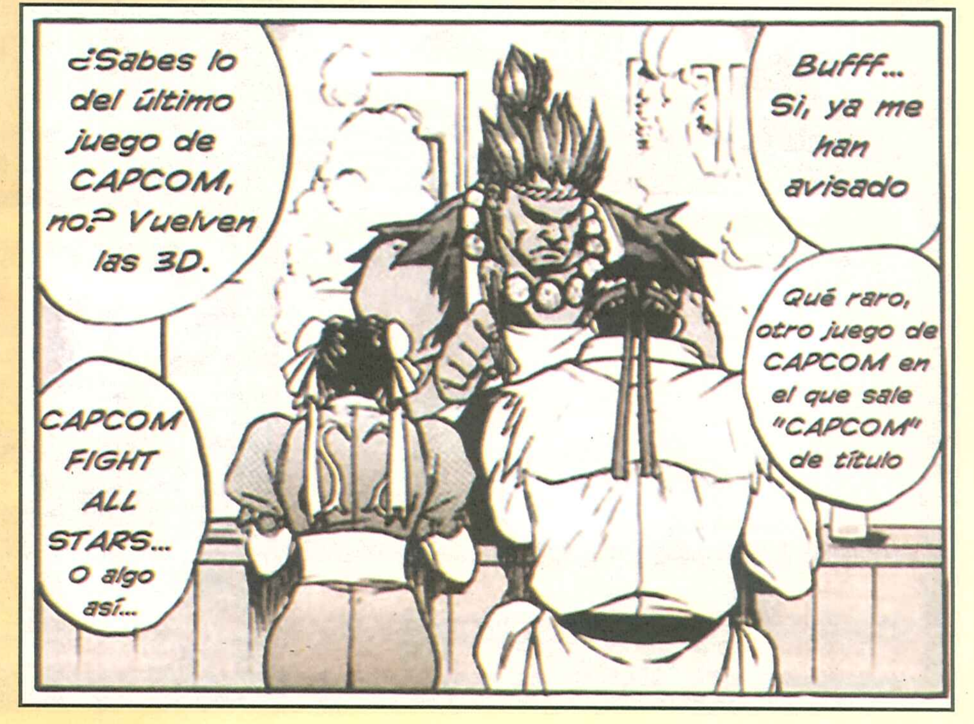
Una vez más estamos en ésta nueva sección, comprobando que del anterior número a éste ha aumentado el número de cartas considerablemente. También os recuerdo que a partir de ahora, en vuestras cartas o *e-mails*, podéis pedir 2 personajes para que sean puestos en el *Mugen* de cada número, y los más pedidos serán los que se pongan.

También este mes os pongo de regalo un juego creado por unos chicos japoneses basado en el ***Valkirie Profile***, que lo podremos disfrutar gracias a *Termo*, a quien desde aquí agradezco enormemente su interés y colaboración.
Ahora sin entretenernos mucho más, paso a responder a todos los que han escrito.

Dani, de Barcelona, pregunta si se puede configurar de alguna forma el ***Mugen*** para que en el modo por parejas (cooperation) salgan siempre las mismas predeterminadas, tipo *Ryu-Ken* o *Mature-Vice*.
Pues he de decirte que hasta ahora no, recordad que el ***Mugen*** es una *beta* de lo que iba a ser un gran programa de juegos y que se dejó abandonado (triste pero cierto) y hay muchos aspectos que habría sido muy sencillo el corregirlos o implementarlos pero se quedaron más varados que el *Titanic*. Tampoco se puede hacer que cada personaje tenga un enemigo final determinado. Sólo se puede lograr mediante el orden de los ratios (en el archivo *data/select*) que uno sea el último que aparezca, pero será común para todos.

Y respecto a la funcionalidad del ***Mugen*** en los ***Windows***, ese tema trae de cabeza a medio mundo: en ***Win95*** y ***Win98*** funcionan perfectamente (aunque a mucha gente no le vaya el sonido, pero eso también depende de la tarjeta de sonido que tenga), y hay gente que en el ***Win2000*** no le va, y a otros que sí.

A otros en el ***XP*** tampoco, y conozco a la que también le



(el texto de esta viñeta está totalmente inventado)

funciona, aunque en pantalla pequeña. Como ves, todo depende del ordenador, más que del sistema operativo.

Frank pide ayuda con los drivers ***VESA2*** que el ***Mugen*** requiere en algunos *PCs* con ***Windows***. Pues voy a decirte que debido a la tantísima gente que los está pidiendo, en el próximo CD irán, al igual que la nueva versión del ***MCM***. Así que los que no los tengáis, solo tendréis que esperar al próximo numero de ***GameType***.

José Montoro pregunta cómo se puede mejorar la IA (Inteligencia Artificial) de los personajes. Pues a golpe de tecla. Si, como lo oyes, escribiendo código para que el personaje lo cumpla y apalice al contrario, y he de decir que es de lo más complicado a la hora de hacer un personaje, así que imagina *Evil Ken* o *Mech Rugal* el trabajo que llevan...

También para cambiar a un personaje sus parámetros de fuerza, rapidez y demás, deberás abrir su archivo *.cns* y ahí verás todas sus constantes "vitales".
También he de decirte que a la hora de modificar un personaje, es mucho mas jugable un personaje bien medido que no uno que de un puñetazo gane al contrario (con excepción de *destroyers* y *galácticas*, claro). En el tutorial ya llegaremos al tema de la IA...

Blood pregunta cosas muy similares a las del orden de aparición de personajes en el modo *arcade*, y para ello me remito a una de las cartas anteriores.

Respecto a dónde encontrar personajes concretos por *Internet*, te recomiendo más que ir buscando página por página ir a buscadores como el ***Google*** y poner ahí el nombre del personaje que busques, que tarde o temprano estará relacionado con ***Mugen*** (así he encontrado yo auténticas joyas de personajes). ¿Una buena herramienta para implementar el sonido a un personaje? Espérate al próximo número y disfrutarás del nuevo ***MCM*** de nuestro amigo *sés*, que ahora incluye ésta opción.

Genkidama busca personajes del ***Killer Intinct*** y pregunta por páginas donde los haya. Pues te mando al caso anterior. Y no, aún no disponemos de ninguna *Lara Croft* para ***Mugen***, ya que es raro ver personajes 3D versionados para las 2D de este engine.

Y hasta aquí las de éste mes. Espero vuestras cartas, *e-mails* y señales de humo con vuestras dudas, comentarios y por qué no, también recomendaciones. No olvidéis solicitar 2 personajes normales u os endiñaré los primeros que se me crucen ^_~







COMMODORE AMIGA

AMIGA, la personificación computerizada del poder bruto. Pura envidia de todos los videoadictos de la época que tenían otros sistemas, gran tesoro para sus usuarios, aún hoy día abundantes. Señoras y señores, _AMIGA_ está aquí. Y esta vez para quedarse, aunque nunca se haya ido...

Capacidades técnicas

La saga de los *Amiga* es larga, muy larga. *Amiga 1000, 500, 500+, 2000, 600, 1200, 3000, 4000, Power Amiga...* toda una evolución de máquinas que iban superándose una tras otra. De todos los modelos, el *500* fue sin duda el más popular y extendido, y como tal se le puede considerar como el modelo base de la plataforma, pese a ser superior a su predecesor, el *Amiga 1000*.

Así pues, vayamos a ver sus características.

Su microprocesador, como se dijo al principio, es un *Motorola 68000* de 16/32 bits a 7.14 Mhz; de serie venía con una memoria de 512 Kbytes o 1 Megabyte (ampliables a 9 Megas), teclado standard *QWERTY* de 96 teclas, gráficos controlados por *Denise* y *Fat-Agnus* (4096 colores y resoluciones de hasta 640x512), el sonido estaba controlado por el chip *Paula* (4 voces con estéreo intermitente).

Ahora vamos con los puertos: un puerto de expansión, dos puertos para joysticks (compatibles Atari); un puerto *RGB* y una salida vídeo monocromático, dos salidas audio estéreo, un puerto *Centronics*, un puerto *RS232C*, un puerto para disqueteras externas, un puerto de expansión interno para expansión de memoria, etc...

Más: disquetera de 3"1/2 y 880K incorporada, se pueden añadir discos rígidos IDE o SCSI a través del puerto de expansión y, por último, su sistema operativo, el *Kickstart* 1.3 instalado en la ROM. En resumen, solo se puede catalogar con una palabra... brutal, ¿verdad?

Ambas fotografias son del conocido commodore amiga 500





Artículo *"Commodore Amiga"* por Spidey (spidey@mericonsolas.com)

Casi simultáneamente, en 1987 *Atari* y *Commodore* presentaron sendas máquinas de sorprendente potencia, *Atari ST* y *Commodore Amiga*, ambas equipadas con un impresionante procesador *Motorola 68000* y unas capacidades técnicas que quitaban el hipo. Entre las características del ordenador de *Commodore* se pueden mencionar su todavía sorprendente capacidad gráfica, con su paleta de 4096 colores, y su serie de chipsets específicos para campos como la animación o el sonido, siendo estos detalles los que dejaron bastante atrás al *ST* de *Atari*.

Imaginad por un momento, tras haber pasado por algún que otro sistema de 8 bits, que hemos adquirido una de estas ostentosas máquinas de 16. Sí, hemos disfrutado de muchas obras de arte lúdicas y demás con anterioridad... pero cuando por primera vez conectas esa bestia llamada *Amiga* ejecutando alguno de sus juegos, por mínimamente decente que sea este, empezaremos a sentir en nuestras carnes que lo que tenemos en nuestras manos nos está transmitiendo verdadera fuerza, verdadero poder. En mi caso, el primer shock inicial fue con el increíble *Shadow of the Beast*, un juego sorprendente donde los haya. Y qué queréis que os diga... minutos después, tuve que recoger mi mandíbula del suelo. Realmente impresionante.

GRAN CATÁLOGO

Precisamente por ello, *Amiga* se dio a conocer más por sus espectaculares juegos que por sus competentes aplicaciones multimedia.
En esos campos hay que reconocerle toda clase de méritos, entre los cuales se encuentra la aún hoy día codiciada multitarea real (por mucho que Windows nos engañe con ello), su innegable capacidad para la creación musical (gracias al ya histórico chip *Paula*) o a sus posibilidades con la edición de vídeo.
Pero claro, el ser el hardware "casero" más potente del momento supuso todo un beneficio para los desarrolladores de videojuegos, dispuestos a rebasar los límites de su imaginación para crear programas que fuesen más allá de lo que se había visto.
Poneos en situación: un ordenador con juegazos originales de la talla de *Blood Money*, *Turrican* o *Shadow of the Beast*, inundado de perfectas conversiones de recreativas como *Ghost'n Goblins*, *Commando* o *Golden Axe*, agraciado con acoger geniales aventuras gráficas de *Sierra*, *Lucasarts* o *Cinemaware*... *Amiga* poseía (y posee) uno de los catálogos más impresionantes de este mundillo. Pronto desbancaría al *ST* en su carrera hacia el éxito, viviendo su plenitud lúdica paralelamente al primer boom de las consolas.



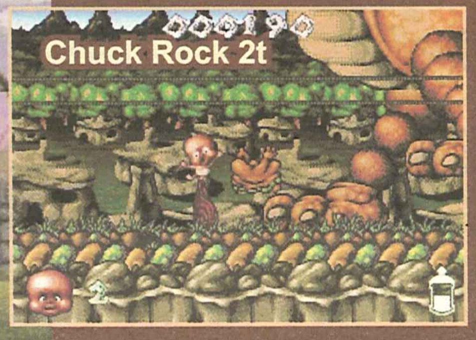
R - type





Fighting Spirit

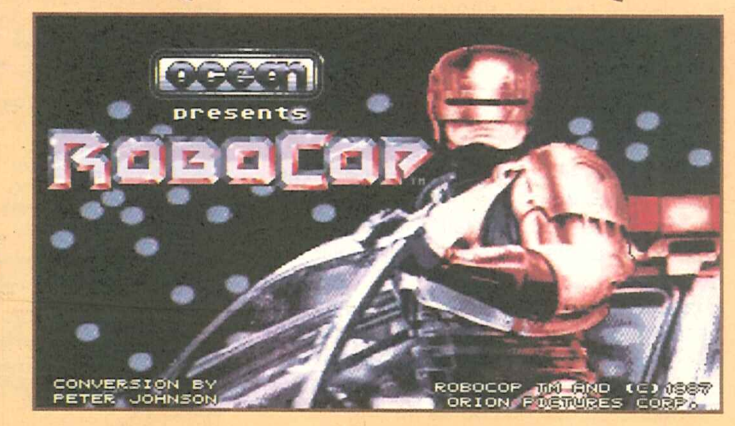

Shadow of the Beast


Chuck Rock 2t

AMIGA FOREVER!

Por supuesto, el AMIGA está más vivo que nunca gracias a los emuladores, esas grandes piedras angulares para revivir la historia del videojuego.

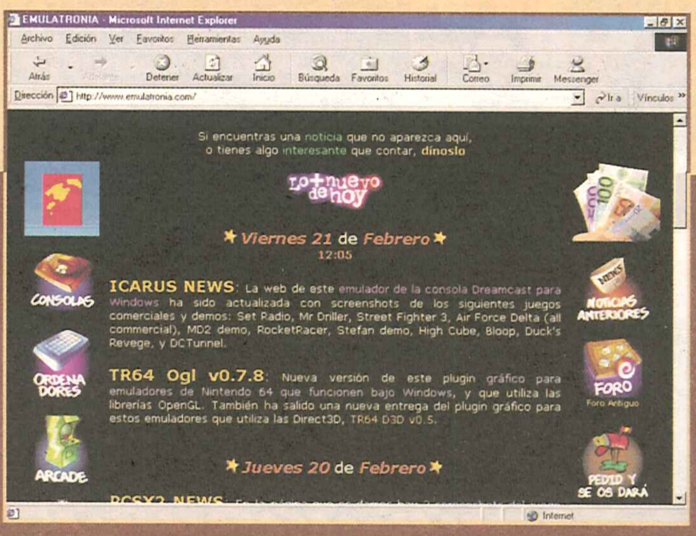
En efecto, para que nuestros ordenadores emulen al potente ordenador de Commodore tenemos dos estupendos emuladores: ***Fellow*** y *UAE*.
Ambos los podemos encontrar en versiones para *MSDos*, *Linux* y *Windows*, aparte de existir una versión del ***UAE*** para *MAC*.
Ambos programas, en cualquiera de sus versiones son capaces de emular al AMIGA, aunque todo hay que decirlo, el complejo hardware de la máquina impide que la emulación sea perfecta al cien por cien, a lo que hay que sumar que configurar ambos programas es muy, muy complicado.



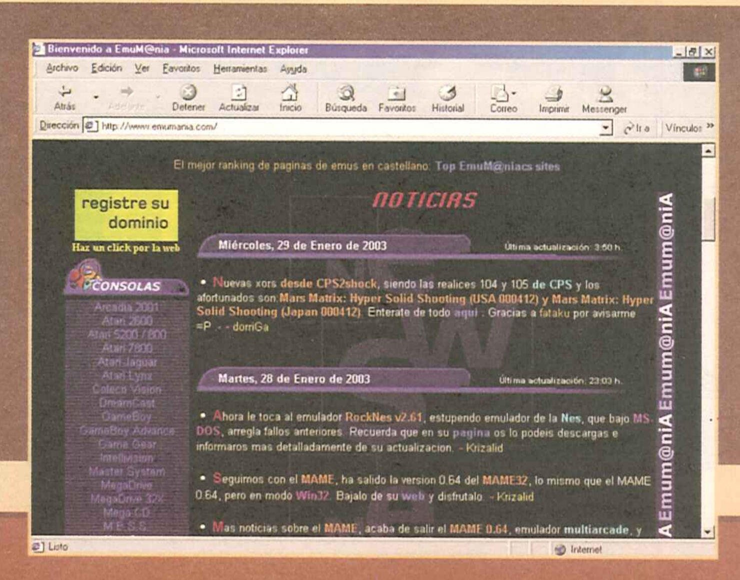


Por fortuna, en ambos casos existen faqs que solucionarán todas nuestras dudas, y lo mejor de todo es que existen en castellano.
Aparte, también podremos hallar por internet multitud de archivos de configuración para adaptar nuestro Amiga emulado a nuestras pretensiones, en pos de conseguir el mejor rendimiento posible.
Y es que merece la pena dedicarles un poco de tiempo para hacer funcionar estos emus, y no sólo porque ver funcionar al Amiga merezca la pena, sino que muchos, muchísimos juegos de este ordenador han sido considerados oficialmente de libre distribución.
En *www.emulatronia.com* y en *www.emumania.com* encontraréis estos emuladores en sus diversas versiones, junto a interesantes links con los que complementar la simulación del mejor ordenador de 16 bits.
Si tenéis alguna duda, sólo tenéis que poneros en contacto conmigo.





Imágenes de las webs www.emulatropia.com (arriba) y www.emumania.com (dereccha)





Bienvenidos todos vosotros, oh profanos desconocedores del cine Oriental de última generación. En esta nueva sección nos encargaremos de haceros llegar todas esas increibles películas que, excepto honrosas excepciones como son la gloriosa *Battle Royale* (que tiene prevista su segunda parte este próximo verano), la divertidísima *Shaolin Soccer* (que muy pronto vendrá a España) u otras tantas como *The Ring* y *Dark Water*, lamentablemente no traspasarán nuestras fronteras. Al parecer las películas de explosiones y más soporíferas explosiones americanas tienen mejor cabida que todas estas obras de arte, que han llegado a un punto tecnológico tal que logran efectos especiales dignos del mismo George Lucas. Y luego están las curiosidades, claro. ¿Conociais la existencia de una película libremente basada en el videojuego *Tekken*? ¿Y la increible historia de *Ricky Oh*, el flautista de hojas capaz de sacar trenes de madera de la nada? ¿Y que me decís de la versión oriental de *Street Fighter*? Pues de todo esto os iremos hablando poco a poco intentando crear una legión de fans del cine oriental, a ver si nos oyen y se dedican a importarlas ^_^

WHASANGO VOLCANO HIGH SCHOOL

Nacionalidad: Korea del Sur. **Año:** 2001. **Director:** Kim Tae-Gyun. **Interpretes:** Jang Hyuck, Shin Min-Ah, Kim Soo-Ko

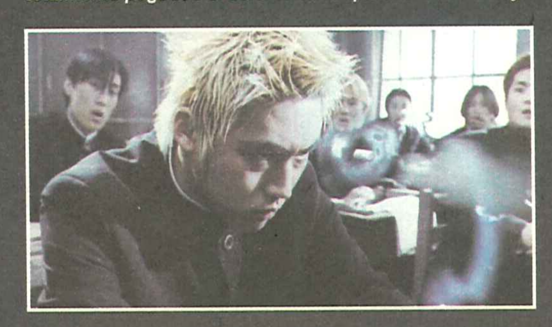
Artículo "*Whasango - Volcano High School*" por Torke "the Master of Puppets" y Varo

Imaginaros por un momento un instituto en el que los grupos deportivos se enfrenten entre sí a modo de bandas para hacerse con el control del centro. Imaginaros también un grupo de profesores sustitutos capaces de los más estrictos métodos para demostrar quien manda. Imaginaros que un valioso pergamino con una poderosa técnica secreta codiciada por todos y un protagonista capaz de lanzar bolas de energía intentando sobrevivir a este caos.

Bienvenidos a ***Volcano High School***, un *manga in motion* en estado puro donde los efectos especiales, *las Artes Marciales* y el humor se mezclan a partes iguales en un cóctel de diversión asegurada.



Nada más comenzar la película esta secuencia (imagen de arriba y las dos inferiores) nos hará flipar dejándonos totalmente pegados al asiento en lo que resta de metraje.

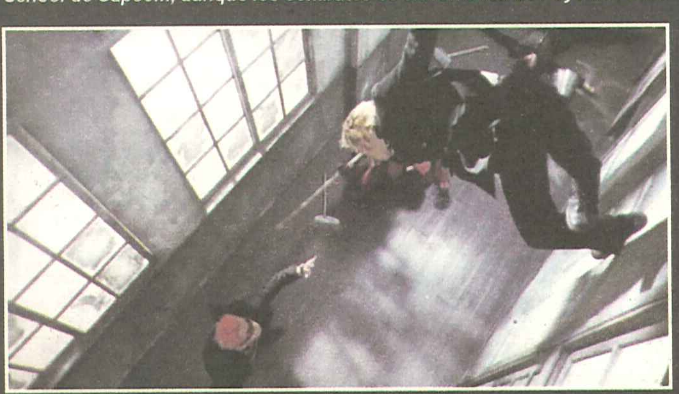




EL ESPÍRITU DE LOS JUEGOS DE LUCHA



El entorno del film nos va a recordar inevitablemente al videojuego Rival School de Capcom, aunque los combates se clavan a los de Psychic Force



Leyendo estas líneas es seguro que os habrá venido a la cabeza el *Beat'em up* de **Capcom, *Rival School***, en la que un puñado de pueriles y estrafalarios estudiantes de instituto se lian a guantazos sin ningún motivo aparente.
Pues bien, ***Whasango*** consigue llevar al cine la atrayente idea de ver a un par de colegiales aplaudirse la cara, elaborando a la vez una historia realmente sorprendente, bien hecha y ante todo muy divertida.

Los increíbles efectos visuales de los que hace gala (con cada vez más fuerza en el cine Oriental), permiten una espectacular recreación de los geniales (aunque no muy abundantes) combates que tienen lugar y diferentes trucos técnicos tales como *slow-motion* o *flashback* integrados en los momentos cumbres del film, mezclados con altas dosis de humor, una gran calidad estética y un desarrollo desenfadado y sin grandes pretensiones que lo elevan a niveles míticos.





La acción nos traslada a *Volcano High*, un instituto donde son los propios alumnos organizados en castas deportivas los que mediante el autocontrol y espectaculares enfrentamientos se encargan de autoregirse.
De esa forma tenemos el equipo de Halterofilia, capitaneado por el pretencioso *Jang Ryang* (a.k.a *Dark Ox*), el equipo de Rugby dirigido por *Shimma* o la preciosa *Chae-Yi* y su amiga y ayudante *Single-Hearted* encargadas del equipo femenino de *Kendo*, esta ultìma secretamente enamorada *Hak-Rim* (a.k.a *Elegant Crane in a pine forest*) y el admirado y poderoso *Boss* del centro que se encarga de poner a raya a quien ose contradecirle.

En el bando de los derrocados profesores nos encontramos con un surtido grupo de lo más heterogéneo entre los que destacan el malhumorado *Cold-Blooded Venom* o *Jang Hak-Sa* el ambicioso subdirector (profundamente avergonzado por ser abofeteado durante la guerra de los profesores por un alumno perteneciente al grupo "*Memorizar y Empollar*", encabezados todos por *Jang Oh-Ja*, el benevolente y cachondo director del centro, amante del *Paduk* y poseedor de un místico manuscrito, así como de la poderosa y complicada "*Técnica del Bizco*" (una legendaria estrategia usada por los profesores durante varias generaciones consistente en hacerse el tonto cuando no saben contestar a una pregunta).



Pero sobre todos estos surrealistas personajes, destaca el del protagonista *Kim Kyung-Soo,* un novato estudiante expulsado de otros ocho centros anteriores y que busca en *Volcano High* su oportunidad para cambiar, apoyándose en la promesa hecha a su padre. La llegada de Kyung-Soo y sus enormes poderes (proporcionados por un incidente con unas anguilas aun siendo niño) no pasará inadvertida por el resto del alumnado que por un lado, a las buenas o a las malas, intentaran hacerle ingresar en sus propios clubs, mientras que por otro le harán ver quien manda allí.

A la par de su llegada se desatará en el centro una encarnizada batalla por hacerse con el manuscrito, que según la leyenda contiene la increíble técnica capaz de acabar con este caos y así pues con la Corte Marcial de Volcano High, que desencadenara que el director quede fuera de juego y que nuevos profesores sustitutos intenten hacerse con el control de la escuela...





Algunas tomas (como esta) parecen extraídas de las páginas de un cómic

El director *Kim Tae-Gyun*, nos permite pasar un gran rato en esta especie de *anime* en carne y hueso, donde los actores (en especial el protagonista) demuestran sus grandes dotes cómicas, y mediante sus propios gestos y algún efecto especial nos harán soltar varias carcajadas al ver sus reacciones, que parecen sacadas de cualquier *manga*. Cabe destacar la presentación de cada uno de los personajes a modo de *Profile*, como si de un *videojuego* se tratara y sobre todo el vestuario de estos, absolutamente genial (¡en especial los peinados!) que darán aun mas sensación de estar presenciando un *anime* y que harán replantearnos nuestro propio *look*. En este apartado, de entre todos los personajes destaca el de *Single-Hearted*, la fiera a la par que romántica luchadora de *Kendo* (mi personaje favorito junto a *Kyung-Soo*) cuyos peinados nos dejaran con la boca abierta.



PROFESORES DE REEMPLAZO



Visto el poco caso que los alumnos hacen a los profesoresa habituales, unos nuevos "maestros" hacen su aparición para dejar las cosas en su sitio en Volcano High School. ¿Alguien se atreve a no permanecer en silencio ahora?



En definitiva y como habréis podido comprobar, ***Whasango*** es un *manga in-motion*, ***Rival School*** en estado puro, un *anime* hecho película donde los efectos especiales, una conseguida fotografía y la increíble caracterización de sus personajes, unidos a un guión alocado y a divertidos *gags* consiguen hacer de esta puro entretenimiento.

Whasango constituye además uno de los mejores ejemplos del éxito y el buen hacer del cine *coreano* de estos últimos años, junto a otros



títulos como: ***The Eye***, ***Musa*** o ***My Sassy Girl***, un cine encargado de relevar al de Hong Kong (actualmente en crisis) y de traer nuevas ideas y métodos a una industria y un publico que necesita un soplo de aire fresco, cansado de repetir siempre la misma formula.

Así que olvidaros de los pedorros pijitos ñoños de ***Al salir de clase*** y matricularos en este nuevo curso de ***Volcano High*** mientras aun queden plazas, la diversión esta asegurada!! (y unas cuantas visitas a la enfermeria también ^_~).

FRIKILANDIA

EL PUNTO DE REUNIÓN DE LOS OTAKUS Y FRIKIS

Hi again! Para este número voy a revisar los _e-mails_ que han llegado en los últimos meses, que siempre se nos quedan atascados. A ver si de paso espabiláis un poco y mandáis más cartas, que sólo hemos recibido 8 o 9 en estos dos meses. Empezaré por el _e-mail_ de...

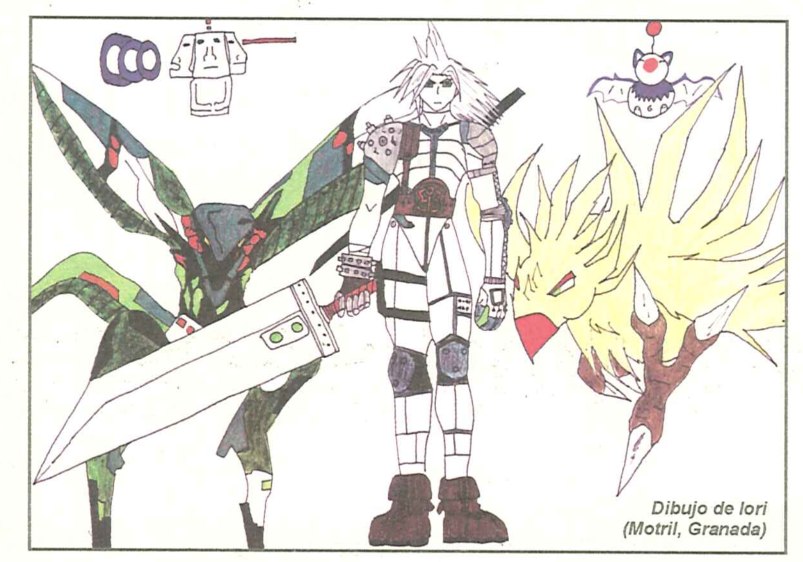

Dibujo de Walter (Barcelona)

Squall Leonhart nos pregunta si tenemos página *web*. Pues lo cierto es que tenemos una desde hace mucho, aunque está en construcción por la gran cantidad de revistas que llevamos y el continuo movimiento que hay en ellas. Si quieres verla, ve a

www.megamultimedia.com/typeteam

Por lo general podréis ver las portadas de los números un poco antes de que salgan al mercado. Sobre de dónde sacamos los juegos... creo que no hay mucha vuelta. *Silvercat* compra bastantes juegos en Japón, o nos trae a nosotros, o nosotros los compramos cuando vamos. Ya que somos tan *frikis*, no podemos dejar pasar los juegos que más nos gustan. Sobre el mercado de la piratería, no es ningún secreto que está bastante muerto respecto a juegos japoneses, hace ya bastante que no se mueve nada (de todos modos, no hay que ser tan piratillas, amiguete...).

Walter Ponce nos envía un par de dibujos desde Barcelona y nos dice que dedicamos pocas páginas a hablar de la saga ***Final Fantasy***. Hombre... no se yo qué decirte... pero en este número además no vas a encontrar nada, porque Silvercat está en Japón ahora y casi que estamos incomunicados. Habrá que esperar a la próxima revista para tenerle de nuevo aquí y que haga su reseña de la repercusión en Japón de ***Final Fantasy***... ¿***XI***? Sí, creo que ya vamos por el ***XI***.

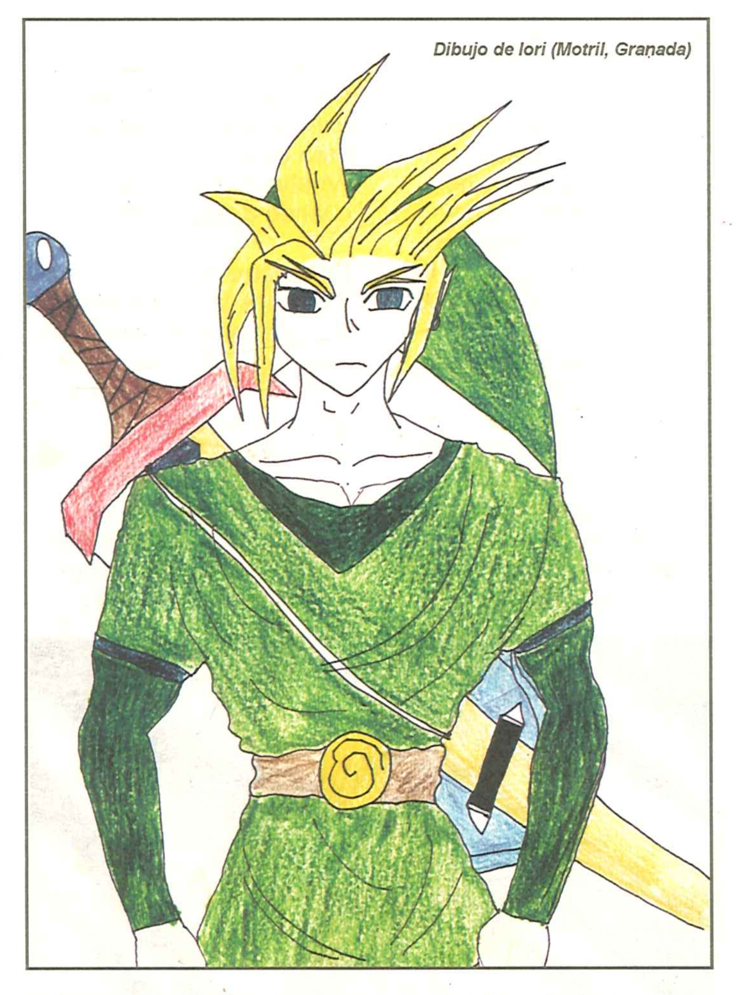

Dibujo de Iori (Motril, Granada)

David Domínguez, del **Nasnat Studio**, nos envía un dibujo para que conozcamos su trabajo. Pues ahí lo llevas ^_^.

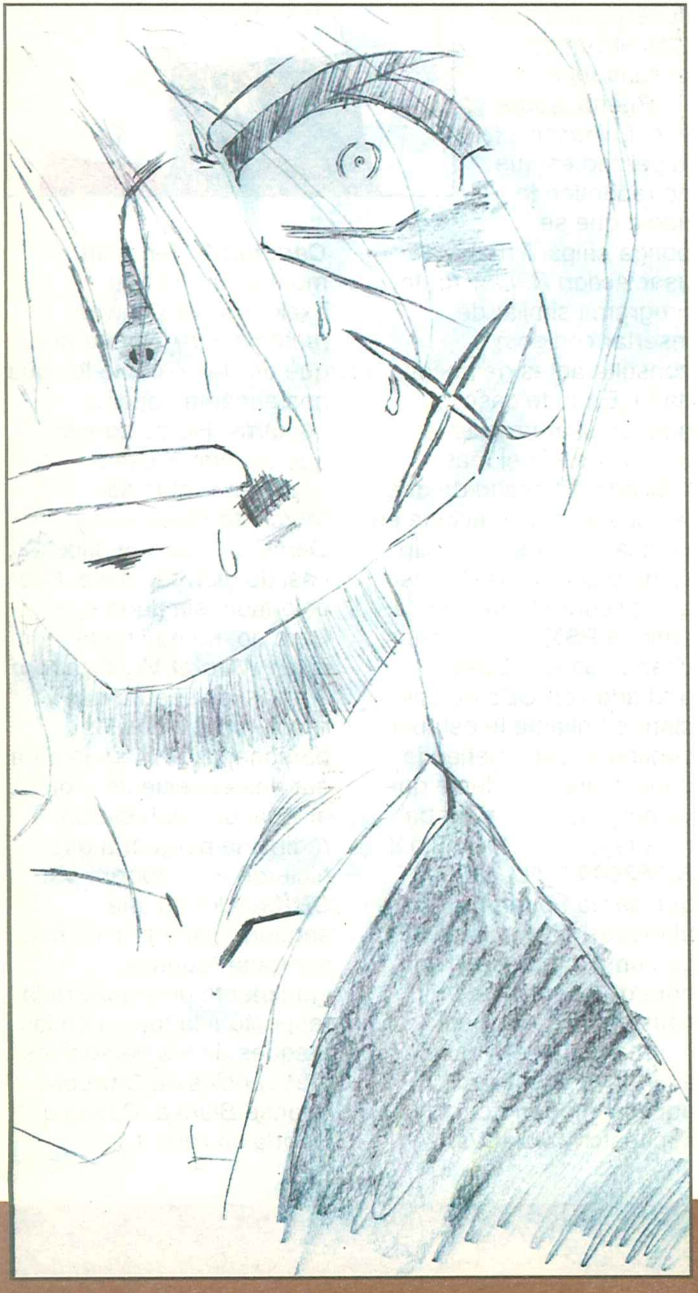
Psycho RFG ha sido el primer lector que nos ha escrito comentando de moco correcto cuál era el *fake* de nuestro número anterior. Efectivamente, se trataba de la noticia sobre la salida de ***KOF2002*** para **GameCube** (una vez más, lo siento por quienes os lo creísteis). Lógicamente se trató de un montaje realizado por *Clarens* siguiendo mis instrucciones y la idea se fue forjando solita hasta dar forma en lo que pudisteis leer. ¡Qué más quisiésemos nosotros que poder jugar con *Reiji Oogami* en un ***KOF*** de verdad! Y bueno, lo de la conexión con **GBAdvance** colaba sin problemas. Pero me alegro de que te dieses cuenta de que el archivo *"Gracy.ort"* del *CD11* verificaba el *"fake"*.

Sobre los especiales anulados de ***KOF'96*** que mostramos en el extra ***KOF*** de nuestra anterior publicación de juegos... te explico. Esos especiales no se pueden usar de ningún modo. Existía un modo "*debug*" en el que se podía acceder a todos los *frames* que incluía el juego, y entre ellos venían los *frames* de los super ataques eliminados. Como sabrán quienes tengan la banda sonora original de ***KOF'96***, inclusive se grabaron las voces que los personajes iban a usar en esos ataques. Pues bien, conociendo los *desperate attacks* que habían tenido en otras sagas, las voces usadas y los *frames* incluidos en el modo "*debug*", nuestro por aquel entonces compañero "*Devilken*" dio vida a los ataques (siguiendo el patrón de movimientos que presentaba el "*debug*"), recreando pantallas con los *frames* insertados y el número de combo aproximado, la vida sustraída... bueno, lo que pudisteis ver. Lo cierto es que hizo un trabajo de presentación increíble. Y obviamente no fue ningún montaje con *frames* de otras entregas, algo que se sabe por las ropas de ciertos personajes (como *Robert*). ¡Ojalá se hubiese podido jugar con esos ataques! Lo cierto es que ***KOF'96*** destacó más por la historia que por ser un gran juego de lucha (en parte por culpa de lo mucho que se debían marcar los ataques -y extrañamente no tanto los *desperate attacks*-), lo que no quita que todos los fans le recordemos con nostalgia.

Sobre cómo conseguir el ***KOF'EX Neoblood*** y el ***EX2***... pues la verdad es que llevo mucho tiempo desconectado de las tiendas de importación (no es plan de vivir con tajos mensuales de vértigo),



Dibujo de Iori (Motril, Granada)



Dibujo de Walter (Barcelona)

Dibujo de Iori de un Potemkin enrabiao de la vida

pero ya te comento que en Japón es muy difícil de conseguir, salvo que te lo traigan por encargo (algo chungo si no estás suficiente tiempo, si no hablas japonés y si no tienes una dirección para que se fíen de ti). Yo lo vi tan sólo en un ***Toys'R'Us*** (que obviamente le daba patadas a las franquicias cutres de nuestro país) y tenías que comprarlo por narices junto a la consola especial de ***KOF*** que sacaron (algo que no creo te vaya a suponer un problema si eres tan fan como aparentas).

Y sobre tus preguntas de ***Mugen***, le paso tu carta a *Clarens* a ver si prepara una paginita de correo para este mismo número. ¡Vuelve a escribirnos cuando desees!

Patterson nos mandó un *mail* hace la tira de tiempo y lo acabo de encontrar sin responder, así que... primero pedirte disculpas y segundo ponerme a responderte.

El hecho de que algunos personajes de ***Mugen*** al cargarlos hagan que el programa se salga al *MSDos* indica que te falta memoria para mantener 2 personajes, siendo uno de ellos quizá algo más complejo que los otros al tener más *frames* y patrones de movimiento. Trata de ampliar un poco la memoria de tu ordenador y verás como no tienes problemas. Con el sonido pasa lo mismo.

Bueno, sobre el chip *Messias*... la verdad es que no recomiendo a nadie que se ponga chips. Prueba a usar *Action Replay* (o un programa similar de insertar códigos) o consulta antes de hacer nada. En todo caso, si quieres usar un chip, el *Messias* sería el más indicado. El hecho de que la consola sólo funcione en vertical al ponerle el chip viene a ser el mismo caso que encontrábamos en la antigua **PSX**, que quienes usaban copias a saco grabadas en *CD*s de color claro o brillante le estaban continuamente metiendo unos chutes a la lente que vamos... ni *Zero* tragaba más rayo en el *ending* del ***KOF2000*** *^_^U*. No hay que ser tan piratones, pero al menos, si lo sois, sedlo con un poco de seso a la hora de querer que la consola no se os pete.

Imagino que a estas alturas ya sabrás que aquella imagen del supuesto ***Marvel Vs. Capcom 3*** fueron un montaje creado en exclusiva para la *web mmcafe.com*. No fue más que un "*fake*" como los que nos encanta hacer a nosotros. He de admitir que cuando vi esas capturas y leí lo del *Motorista Fantasma* y *Dante* me entró un flipe casi de diarrea, jajaja. Fue cojonudo, sin duda ~_~. Pero no, no hay nada sobre ***Marvel Vs. Capcom 3*** y casi es seguro que reunieron a todos los personajes de la saga para dar una especie de "adiós", al igual que parecieron redimir la porquería que hicieron en ***Capcom Vs. SNK*** haciendo una segunda parte mucho más acertada (aunque igualmente desequilibrada respecto a la fuerza en los ataques de los personajes más rancios de **Capcom** -leanse *Blanka*, *Balrog* u *Honda* en *ratio 1*-).



Dibujo del Nasnat Studio (vía e-mail)

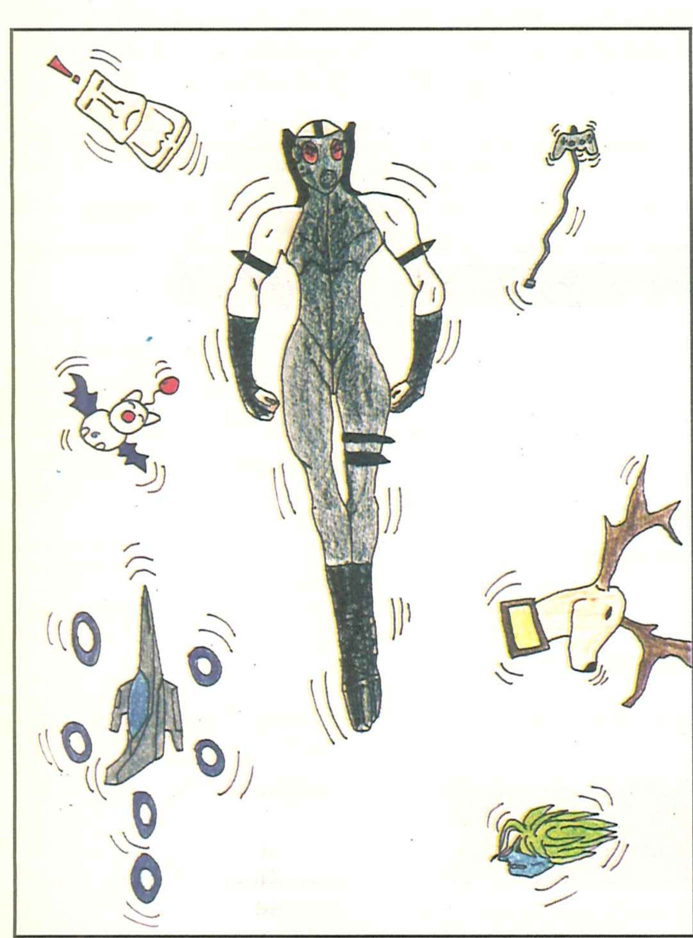
Dibujo de Henry (Madrid)



¿Una tienda en Barcelona en la que comprar bandas sonoras de juegos japos? Pues ve a ***Chunichi Comics***. Imagino que seguirán estando más o menos al día. Están en la calle *Travesera de les Corts*, número *283*. ¡Diles que vas de nuestra parte!

Sobre si pensamos que **Sega** podría revivir la saga ***Street of Rage***... ¿por qué no? Ya se sabe que tirar de los viejos jugones rescatando títulos emblemáticos es una baza que todas las compañías aprovechan y ese es un título que todos recordaremos, ¿a que sí? Pero el tema del *beat'em up* ya está muy machacado. Dime qué gracia puede tener un *Street of Rage* hoy en día teniendo en cuenta la flipada que nos pegamos con juegos como ***Devil May Cry 2*** y la endiablaba dificultad de ***Shinobi***. Presentar simplemente un juego con 3 protas haciendo técnicas de tipo ***Final Fight*** no sería quizá el producto más adecuado al momento que vivimos (lo que no quita que pueda acabar lanzándose).

y sí, lo de la desaparición de *King* en la plantilla de ***KOF2002*** ha decepcionado a mucha gente, aunque no es sólo ella. La saga cada vez está más estancada y no sabemos a qué demonios esperan para retirar a media plantilla y crear a otros 20 personajes nuevos de un sólo tirón, con los que debamos aprender desde cero.



Otro dibujo de Iori, esta vez de un raro Psycho Mantis junto a curiosos "complementos"



Dibujo de Perfect CHAOX (Ryudo_xd@hotmail.com)

Pero según parece, **Playmore** no tiene intención alguna de variar el tópico creado por la vieja **SNK** de ofrecer un sólo juego al año (no, las 2 porquerías que están realizando las demás compañías para **Neo·Geo** están tan desfasadas que ni cuentan como juegos). Falta hace que de verdad presenten una plantilla renovada, y aunque tengamos la fe mermada por los palazos que nos dan en los últimos años, seguiremos esperando al ***KOF2003***, al regreso de *Lon* y a ver cómo nos replantean la historia. ¿Más de lo mismo? Seguramente. A ver si al final lanzan ese ***SNK Vs. Capcom*** para **MVS** y podemos empezar a pensar bien de **Playmore**.

Mr.Karate

SUSCRIPCIONES

SUSCRIPCIONES SUSCRIPCIONES SUSCRIPCIONES



Gametype ゲーム タイプ

Revista de Videojuegos Japoneses

¡QUE NO TE FALTE NINGÚN NÚMERO DE TU REVISTA DE VIDEOJUEGOS FAVORITA! ¡SUSCRÍBETE AHORA!

¡SUSCRÍBETE!

Fotocopia o recorta este boletín y suscríbete a GAMETYPE. Envía una carta a GAMETYPE. SUSCRIPCIONES. Camino de San Rafael 71. 29006. Málaga. Boletín válido hasta Mayo del 2003. También puedes hacerlo por teléfono, llamando al 952 36 31 43.

Suscripción por un año (seis números) : 27 EUROS

TODOS LOS ENVÍOS SE HACEN SIN INFORMACIÓN EXTERNA DE SU CONTENIDO.

GASTOS DE ENVÍO INCLUIDOS A PARTIR DE 2 EJEMPLARES.

Apellidos ( ) Nombre ( )

Dirección ( )

Código Postal ( ) Ciudad ( ) Provincia ( )

Apdo Correos ( ) Tlf. ( ) Edad ( )

Números que deseo recibir:

Suscripción a partir (número incluido/hasta): ( )

Números atrasados: ( )

Aviso a suscriptores:

Se pone en conocimiento de los actuales suscriptores que se está informatizando el proceso de envío de suscripciones, quedando recogidos los datos que tenemos de cada suscriptor en un fichero informático, sobre el cuál se tendrá todos los derechos recogidos en la ley. Si quiere más información al respecto, no dude en ponerse en contacto con nosotros.

Pago mediante:

- ☐ Talón nominativo a nombre de MEGAMULTIMEDIA, SL.
- ☐ Contrareembolso
- ☐ Transferencia bancaria a la cuenta: Mega Multimedia BANESTO 0030 4078 11 0293456273
- ☐ VISA Número ( ) Fecha de caducidad ( )

Firma (obligatorio)

¡SUSCRÍBETE Y TENDRÁS EN CASA LAS ÚLTIMAS NOVEDADES SOBRE VIDEOJUEGOS!

UN MUNDO DE OCIO Y DIVERSIÓN PARA BAJAR A TU MÓVIL

¡Pásate al sonido del tercer milenio...Bájate o Regala tonos polifónicos!

INTERNACIONALES

3846	Chihuahua	DJ Bobo
3293	Flight 673	DJ Tiesto
1546	One More Time	Daft Punk
1575	On The Move	Barthezz
1398	Freestyler	Bomfunk Mc's
2319	Ramp! The Logical Song	Scooter
1500	Addams Family Theme	Addams Family
2803	One Day In Your Life	Anastasia
3824	Sk8er Boi	Avril Lavigne
1972	Yesterday	Beatles
1971	Yellow Submarine	Beatles
2484	No Woman No Cry	Bob Marley
1543	Its my life	Bon Jovi
1319	Oops I Did It Again	Britney Spears
4092	My Heart Will Go On	Celine Dion
4074	Theme	Chariots Of Fire
3825	Dirty	Christina Aguilera
3692	In My Place	Coldplay
3970	The Stars	Cranberries
1598	Just Cant Get Enough	Depeche Mode
3191	ET	ET
4323	Sorry Seems To Be The Hardest	Elton John
4336	Burning Love	Elvis Presley
3318	Without Me...	Eminem
4188	Lose Yourself	Eminem
3972	La Chica De Ayer	Enrique Iglesias
2454	Final Countdown	Europe
1748	Flintstones Theme	Flintstones

NACIONALES

3566	Sin Miedo A Nada	Álex Ubago
3892	Soy Yo	Marta Sanchez
3438	A Dios Le Pido	Juanes
3550	Ave Maria	Davis Bisbal
3552	Que La Detengan David	Civera
3704	Lloraré Las Penas David	Bisbal
3551	Corazón Latino David	Bisbal
3847	Cuando Tú Vas	Chenoa
3790	Toda La Noche En La Calle	Amaral
4228	El Aire Que Me Das	Bustamente

Como bajar una melodia:

Tan sólo hay dos condiciones imprescindibles para que puedas disfrutar de estas melodias en tu móvil :

1. que tu móvil (o él de la persona a quién se lo quieras regalar) sea compatible
2. que tengas correctamente configurado la conexión WAP

NUEVO

Si así es, llama al **906 032 871** e indica los siguientes datos : Marca de tu móvil, Modelo, Operadora, Código numérico de la melodía, Nº de tu o del móvil. Si los datos son correctos, nada más finalizar tu llamada, recibirás un SMS en el que vendrá incluido una URL de conexión WAP al centro servidor de descargas.Más ayuda : info@olemovil.com

Compatibilidad : Nokia 3510, 3510i, 3650, 7210, 7650 - Siemens C55 - Samsung SGH-N620, SGH-T100 - SonyEricsson T300

Envía TOPLOGO al 5088 ó llama al 906 294 616 para bajártelos o regalárselos a quien quieras.

Ejemplo: envía TOPLOGO 54310 NOKIA al 5088 para que suene Morenita de Upa Dance cuando llamen a tu móvil NOKIA.

top 20

62067	Chihuahua
60278	Desenchantee
59468	Without Me
54210	Fiesta pagana
54259	Llorare las penas
60269	All the things she said
62073	Shin Chan
51027	Mission Impossible
54257	Cuando tu vas
62023	Simpsons
68030	Centenario Real Madrid
68014	Hala Madrid
51005	El exorcista
55058	Cara al sol
53240	Lethal industry
55024	Himno de la Legion
51003	El bueno el feo y el malo
53221	Infected
68002	Cant del barca
62039	Rasca y pica



top 10

21083, 01163, 29067, 03110, 09013, 01003, 01140, 18026, 04135, 06047

Los más bajados

09016, 16222, 27026, 02015, 16188, 27000, 06070, 30008, 20138, 06351, 01246, 02209, 03021, 18259, 21012, 30002, 03084, 09012, 06131, 09121, 03004, 03383, 18258, 03091, 06050, 01001, 21073, 01025, 06060, 30061

51021	La pantera rosa
62043	SouthPark
62007	El equipo A
62065	MTV
62027	Fraggle rock
53237	Universe
60118	In the end
51075	Gladiator
62000	Benny hill
51036	Titanic
53009	Freestyler
68001	Atl. de madrid
57005	Tarzan
51087	Terminator
53199	On the move
53205	Samba adagio
60042	Sultans of swing
55022	Els segadors
53238	Space melodie
51000	Star wars
60012	Sweet child of mine
55011	Himno de Espana
59045	Tubular bells
65021	P.chocolatero
62029	Verano azul
51016	James Bond
68015	Real sociedad
56000	La abeja maya

50111, 01176, 02082, 01173, 03112, 18465, 30023, 16223, 02021, 03040, 02009, 01018, 02237, 27005, 01051, 01175, 01164, 01067, 18341, 18270, 18288, 03422, 03002, 30449, 17034, 01037

51021	La pantera rosa	Cine
55011	Himno de Espana	Himno
54233	Perdono	Tizziano Ferro
62007	El equipo A	Tv
54231	A dios le pido	Juanes
62065	MTV	Anuncio
62027	Fraggle rock	Tv
54247	Sin miedo a nada	Alex Zubago
54217	Asereje	Las ketchup
51000	Star wars darth vader	Cine
53237	Universe	Chasis
54268	Baila casanova	Paulina Rubio
56000	La abeja maya	Infantil
51075	Gladiator	Cine
54213	Que la detengan	David Civera
54219	Baila morena	Zucchero
62000	Benny hill	Tv
51036	Titanic	Cine
53009	Freestyler	Boomfunk Mc
68001	Atletico de madrid	Himno
57005	Tarzan	Grito
54222	Ave maria	David Bisbal
54256	Que el ritmo no pare	Patricia Manterola
53199	On the move	Barthez
62043	SouthPark	TV
53205	Samba adagio	Safri duo
60042	Sultans of swing	Dire Straits
55022	Els segadors	Himno
54262	Soy yo	Marta Sanchez
53238	Space melodie	Luna park
60012	Sweet child of mine	Guns n roses
60118	In the end	Linking park
59045	Tubular bells	Mike oldfield
65021	Paquito chocolatero	Yeye
62029	Verano azul	Tv
51016	James Bond	Cine

Móviles compatibles con melodías: Nokia 3210, 3310, 3330, 5210, 5190, 5510, 6090, 6110, 6130, 6150, 6150e, 6190, 6210, 6250, 6310, 6510, 7110, 7650, 8210, 8310, 8250, 8290, 8310, 8810e, 8850, 8890, 9110, 9110i, NK402, NK702. Siemens MT50, M50, Me45 y S45 (versión 21), C45 (versión 31). Alcatel 310, 311, 511. Ericsson T20e, T29, T39, R520, T65, T68. Motorola v50, v51, v100, v101, v2288, v8088, Timeport 250, Timeport 260, Accompli A008. Samsung R210, R200. Trium Odyssey, Eclypse, Mystral, Aura.

Móviles compatibles con logos: Nokia 3210, 3310, 3330, 5146, 5130, 5210, 5190, 5510, 6090, 6110, 6130, 6150, 6150e, 6190, 6210, 6250, 6310, 6510, 7110, 7650, 8210, 8310, 8250, 8290, 8810, 8810e, 8850, 8890, 9110, 9110i, NK402, NK702. Siemens MT50, M50, Me45 y S45 (versión 21), C45 (versión 3). Alcatel 310, 311, 511. Ericsson T20e, T29, T39, R520, T65, T68.

Ya puedes bajarte o regalar juegos para móviles ...









906 292 299

Disponibles en B & N o en COLOR en función del modelo de móvil.

Juegos disponibles con los NOKIA 3410, 3510i, 7650 (excepto con Vodafone), con los Siemens M50, Mt50, y con el motorola (T 720)

Coste del mensaje : 0,90 euros sin IVA. Precio máx / mn 1,16 € r.f. 1,50 € r.m. Apd. Correos 36442 28080-(MADRID)